GAME SOFTWARE

电子游戏软件

2008年1月上
定价9.80元

深度研究
最终幻想12国际版
极限低等级+
极限低执照通关
经典大作极限挑战彻底分析
真·風神制作

幕后专访 刺客信条
天剑
里奥银河

DVD
70分钟满载
「超级马里奥银河」精彩试玩
「天剑」全剧情最终回
「刺客信条」幕后专访

热点1
「最新作一手热报」
失落的奥德赛
白骑士物语/魔界战记3

典藏海报
超级马里奥银河

热门新作彻底攻略&全面分解
恶魔城X历代记
热点2
马里奥银河/宝岛Z/欧普耐/皇牌空战6/使命召唤4
机战SC2/魔塔大陆2

ISSN 1006-5032


GAME SOFTWARE
电子游戏软件

2008年 01月上
旬刊
创刊时间1994年
定价9.8元

CONTENTS



本刊声明



招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜 ■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn
■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187
■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032
■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「宝岛Z」



游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



光荣为了《真三国5》特别举办了答题抽奖活动，也算是宣传的一大新招。

SCE发布两款PS系新贵 PS2、PSP征战圣诞档期

本刊讯　SCEJ于11月6日正式宣布，将于11月22日在日本地区推出新型PS2主机SCPH-90000系列，预定推出3种配色款式，并同步推出选购的专用直立架。另外，SCEJ也将于12月13日在日本地区限量推出新配色款式的PSP主机“深红（Deep Red）”，预定推出“超值包”与“1 SEG包”两种包装。眼看圣诞档期就要来临，SCE抢在这之前推出这两款新型号主机的目的自然不言而喻。因为PS3迟迟不见起色，于是只能再借着PS2以及目前比较流行的PSP来抢抢市场。

9万型，PS2的终结？

本次发表的SCPH-90000系列新型PS2，基本继承了SCPH-70000型的造型设计并加以改良，同样具备轻量薄型的本体与掀盖式光驱等设计，并将交流电源供应器由外接改为内置。由于电源供应器改为了内置，因此SCPH-90000主机本体的重量由SCPH-79000的600克略增为720克，不过少了外接电源供应器的250克，其总重量比原来减少了，因此在使用与携带方面更为便利。

SCPH-90000系列首批主机预定推出3种配色款式，分别为木炭黑（Charcoal Black）、陶瓷白（Ceramic White）与绸缎银（Satin Silver）。包装中将同捆附属对应配色的DS2手柄、AV输出线与电源线，并预定于同日推出选购的3种对应配色专用直立架。

SCPH-90000系列新型PS2预定11月22日在日本地区推出，定价16000日元，专用直立架定价1500日元。其型号已经定为9万，估计以后最多会再推出其他配色的95000等型号，而主机的进一步改良则不太有可能了。



雍容华贵的深红PSP

深红配色新型PSP是SCEJ应众多玩家的意见特别推出的，以常用周边配件同捆的“超值包”以及可收看行动数字电视的“1 SEG包”方式限量发行。

“PSP深红超值包”中除了标准PSP主机与配件外，还同捆附有主机包、吊绳、擦拭布、32MB记忆棒等常用周边，针对纯游戏玩家所设计，定价22800日元。“PSP深红1 SEG包”则以超值包为基础，并加入移动数字电视接收周边“1 SEG协调器”与1GB大容量记忆棒，针对注重多媒体影音播放的玩家所设计，定价29800日元。

另外，SCEJ还预定于同日推出可以单独对PSP专用电池进行快速充电的“电池充电器”，定价3800日元。相较于先前仅适用于旧型PSP电池的充电器（PSP-190）来说，本次新推出的电池充电器将可同时适用于新旧型PSP电池。

目前，该新型号的主机采用限量的方式发售，并没有作为大量普及型推出。再加上其内部配置的丰富性，估计也就是为了在圣诞档期成为热销商品而设计的。



↑深红色与之前的风格差异很大，也让人眼前一亮。

声明

本刊12月下期，第21页所刊登的文章《戏子》，其作者为本刊特约撰稿人DARKBABY，特此声明，并向作者致歉。本文视角独到、阐述深刻、言语犀利，特向读者们强烈推荐。

特报 日本专讯 新版360接受全面耗电测试

本刊讯　日本某权威网站于11月1日针对已经上市的新版Xbox360进行了主机拆解分析与耗电量的测试。经确认，新版Xbox360强化了绘图芯片（GPU）的散热效果，整体耗电量也有显著下降，对于原来的三红故障率已经有了明显的降低。

根据研究报告，新版Xbox360除了新增HDMI端子之外，内部的零组件与芯片配置并无太大变动，散热部分仍采用双风扇与导风管设计，不过CPU与GPU的散热片设计有所变更。新版Xbox360的CPU芯片封装尺寸比旧版略小，所采用的散热片则是从原本以热导管辅助传导的大型散热片，变更为无热导管且尺寸较小的铝挤型散热片，显示CPU的制作工艺可能由原本的90nm缩减为65nm，耗电量也随之下降，因此精简了散热片的设计以降低成本。

新版Xbox360的GPU仍维持双芯片封装，尺寸与旧版相同，主散热片部分虽然仍受限于光驱之下的有限空间而采用扁平的铝挤型散热片，不过芯片正上方额外添增了1条热导管，连接到架设在CPU散热片前方的副散热片上，与CPU共享冷却用气流。

报告中还以瓦特计分别针对新旧版Xbox360在系统操作、游戏展示画面与实际游玩等不同情况下进行测量。测量数据显示新版Xbox360的耗电量有着显著的下降，从153～174W降为103～122W，约为旧版的67～70%左右。研究者也对主机后方散热风扇的温度进行测量，得到旧版48度、新版43度的数据，显示整体耗电量的下降也让系统运作的温度随之降低。

微软在今年6月部分Xbox360故障回修机中，曾采用上述的GPU热导管副散热片设计来降低故障率，本次则是确定新版360也全面采用了这一新设计。



←新版360的散热系统其实进化不是很大，但因为绘图芯片的功率减少，所以发热也低了。

软件 日本专讯 ARPG经典伊苏现身NDS

本刊讯 Interchannel-Holon与Falocm宣布，将于NDS平台推出经典动作角色扮演游戏《伊苏》系列强化复刻版《伊苏DS》与《伊苏2DS》，预定2008年春季同步登场。

《伊苏》系列是Falcom于1987年所推出的动作角色扮演游戏，采用简单的操作，搭配跌宕起伏的剧情，以及广受好评的配乐，成为Falcom招牌作品之一，后来也广泛移植到各种硬件平台上推出，全系列累计销售套数达380万套。

本次预定推出的NDS强化复刻版画面将采用3D背景2D人物的方式绘制，操作界面也针对NDS的双屏设计，上屏显示主要游戏画面与剧情事件，下屏则是显示各种游戏数值与地图等辅助信息。本次战斗系统大幅改变，由原作的冲撞式攻击改为挥剑式攻击，并加入连续攻击等要素，进一步提升游戏的动作性。此外也支持NDS特有的触摸笔操作模式，提供4种难度让玩家选择。

在原创内容部分，《伊苏DS》将收录原创新地图以及新敌方头目角色。在附加功能部分，《伊苏DS》与《伊苏2DS》将支持NDS无线联机，提供最多4人参与的联机竞赛模式。本作预定2008年春季推出，定价为5040日元。



↑DS的复刻往往会增加很多新的要素，本作的系统界面就比原来直观多了，而且操作方式也有很多种类可以选择。

特报 日本专讯 DMC4世界观进一步明朗化

本刊讯 由CAPCOM制作的PS3/Xbox360动作游戏《恶魔猎人4》，近日公布了游戏舞台之一的弗杜那城，以及敌方角色梅菲斯特与白骑士的信息。

游戏舞台之一的弗杜那城是位于弗杜那岛中央的名山拉米纳山山顶的古城，传说以前有个施行仁政的领主斯巴达居住于此，不过现在只是个如同博物馆般的古迹。从公布画面来看，这个地方非常昏暗，似乎废弃已久，且处处都隐藏着玄机。而本次公开的黑衣死神梅菲斯特是一边发出黑色雾状气体一边飘浮于空中的下级恶魔，可借助黑雾之力任意穿墙而过，因此能如同幽魂般神出鬼没。他伸缩自如的指尖如同刀刃般锋利，是可以从远距离贯穿猎物的强力武器。



↑这个白骑士大概不是什么关键的角色，或许仅是杂兵。

白骑士是主角尼禄在古城图书馆调查书籍时突然从背后袭来的神秘敌人，其真实身份还是未知的谜团。白骑士使用右手装备的骑士长枪进行攻击，左手则装备了兼具防御与飞行功能的翼盾。玩家必须善用尼禄恶魔之右腕的抓取能力，让自己反过来被拉扯到飞行在空中的白骑士身边，并趁机展开攻击。

特报 日本专讯 CAPCOM联手索尼 生化危机再上荧屏

本刊讯 CAPCOM与新力电影娱乐于10月29日宣布，将共同制作改编自知名恐怖动作冒险游戏《生化危机》的长篇电脑动画作品《生化危机 恶化》。

《生化危机》是CAPCOM的代表作之一，全球累积出货套数达3300万套。其先前曾由美国SPE制作推出了3部真人演出改编电影，前2部皆创下全球上亿美元的票房佳绩，最新作《生化危机3 大灭绝》上映之后也获得了极高的评价。本次所发表的《生化危机 恶化》是由CAPCOM与日本SPE共同制作，采用全CG方式构成，具备大魄力的影像与原创故事剧情，详细内容目前还未透露，官方仅表示详情将于2008年公开，目前正在紧张的制作中。



现在CAPCOM显然对《生化危机》系列越来越重视，Wii版的“编年史”和PS3/360的正统5代都是人们关注的焦点。

硬件 日本专讯 PS3顶级方向盘发布 G25挑战仿真新高度

本刊讯 日本罗技近日宣布将随PS3《GT赛车5 序章》同步推出PS3专用方向盘控制器“Logicool G25 Racing Wheel”。



该产品是罗技专门为PS3量身打造的，采用11英寸直径方向盘，提供与真实车辆相同的900度（2圈半）转向角度。力回馈部分采用双马达系统，完整重现路面颠簸或是发生碰撞时的冲击，并提供比以往产品更安静稳定的力回馈功能。

G25同时也是罗技首款具备离合器与6速手排排档设计的方向盘产品。踏板部分除了一般产品标准的刹车与油门外，还提供离合器踏板。排档部分具备仿真机械设计，采用6速手排排档设计，并可切换为连续式排档，提供与真实手排车相同的操作感受。本产品预定12月13日在日本地区限量推出，定价37800日元，而其他地区的上市计划现在还没有公开。

10月26日

●SEGA宣布，Xbox360网络角色扮演游戏《梦幻之星新宇宙 伊尔米那斯的野心》将采用付费下载的方式推出。由于本作是《梦幻之星新宇宙》的追加资料片，因此玩家必须拥有Xbox360《梦幻之星新宇宙》的游戏软件，下载时间是11月20日，费用为1600微软点数。



●NDS平台将推出经典动作角色扮演游戏《伊苏》系列的强化复刻版《伊苏DS》与《伊苏2DS》，预定2008年春季同步登场。（请见本刊详细报道）

●有消息称，EA将进行大规模的裁员减负工作，以使公司开支减少到可以接受的范围内。目前，EA首席执行官John Riccitiello已经下令在全公司范围内进行压缩开支的工作。每个工作室、开发团队和部门已经开始重新评价所属的员工，并调整组织结构以适合公司业务发展的需要。

10月28日

●由CAPCOM制作的PS3/360动作游戏《恶魔猎人4》，近日公布了游戏舞台之一的弗杜那城，以及敌方角色梅菲斯特与白骑士的信息。（请见本刊详细报道）



●TECMO宣布，即将于11月推出的Wii高尔夫球游戏续篇新作《魔法飞球Pang Ya 2nd Shot!》，将与PC版《魔法飞球》进行连动。玩家在玩Wii版游戏时，将可获得PC《魔法飞球》专用的道具代码，只要在PC版游戏中输入代码，即可获得Wii版原创的服装道具来使用。本作预定11月29日推出，定价6090日元。

●CAPCOM与新力电影于近日宣布，将共同制作改编自知名恐怖动作冒险游戏《生化危机》的长篇电脑动画作品《生化危机 恶化》。（请见本刊详细报道）

10月29日

●日本罗技近日宣布将随PS3《GT赛车5 序章》同步推出PS3专用方向盘控制器。（请见本刊详细报道）

●日前，KONAMI官方在《PES 2008》的在线游戏大厅发表公告，就游戏中出现的拖慢等问题向玩家们道歉。官方表示已经找到了导致在线游戏拖慢问题的原因，并将在不久后放出下载补丁，在安装后就可以彻底解决游戏拖慢问题。

Xbox360版《VF5》风暴袭来！体验疯狂流畅的网上大对决！

——《VF5》制作人谈360版开发心得



360版《VF5》已经发售了，可惜的是目前仅有美版，大概国内的很多玩家都无缘玩到这款作品了。本作较PS3版来说，在网络对战领域有着突飞猛进地提高，大大增强了游戏的可玩性。日前，本作的两位制作人村山亨和饭泽仁志接受了媒体的采访，谈了本作的一些开发心得。村山亨从《VF5》开始加入该系列制作的，之前的代表作有DC版的《世嘉高尔夫》等。饭泽仁志则是从PS2版《VF4 EVO》开始就加入到VF系列的开发团队了，这两人目前是该系列的制作主力。

突飞猛进的360版VF5

——请您先介绍一下XB360版《VF5》诞生的经历吧。

村山■我们一开始只是在全力制作PS3版的《VF5》，不过在几乎就要圆满完成的时候，国外的很多玩家向我们发来信息说"希望《VF5》能出XB360版"。鉴于很多玩家有这样的要求，我们在经过内部详细讨论之后，便决定满足玩家的要求，开始制作360版。

饭泽■说实话，其实社内还在讨论到底做不做的时候，我们就已经着手XB360的先期准备工作了。PS3版《VF5》的制作相当顺利。到后期的时候，有不少人手都很闲，因为手头已经没工作做了。当时我们就想，反正闲着也是闲着，不如测试一下与PS3机能差不多的XB360有多少共通之处吧，所以当时就开始了XB360版《VF5》的准备工作。算是纯粹的兴趣吧，也是一个学习的过程。然后我们感到在XB360上制作游戏相当有感觉，于是决定正式推出XB360版的《VF5》。

——那么当时就考虑到联机要素了吗？

村山■没有，当时我们就只是测试一下PS3版《VF5》在XB360上是否能够运行。我们当时还没有什么具体的规划，后来正式决定推出XB360《VF5》后我们才专心研究这台主机能给这款格斗大作带来怎样的不同。PS3版的《VF5》没有联机对战的要素，它的网络功能还不是十分的完善，XB360才更适合网上对战，于是，我们为了让XB360版有更多的乐趣，花费了相当大的精力加入了联机对战，光是研制联机对战我们就花费了6至7个月时间呢。



——那么后来的进展还顺利吧？

村山■我认为还是算顺利的吧。

饭泽■相对来说是顺利的，这是很幸运的。当初开发PS3版的《VF5》时，由于发售日期的关系，我们对这个次世代新硬件还不是特别了解，而XB360因为已经发售了一年多了，开发环境相当成熟，所以从这方面说开发工作是很顺利的。

——制作过程有什么难点吗？

村山■说起难点的话，那就是我们的制作基准相当严格，你知道的，一款格斗游戏要实现网上的对战平衡性，对于制作的要求很高。

饭泽■的确是非常严格，一点儿融通之处也没有（笑）。

村山■当时一个LOGO画面后有5秒钟以上的黑屏时间，我们没怎么在意，后来才想到不对劲，如果是街机版的《VF5》的话，那起动时间多少都无所谓，因为老板在开业前就起动了，但家用机就不行，黑屏时间5秒算是有点长了。

——那么XB360版《VF5》的移植度算是相当完美无缺的了？

村山■对，是相当成功的。我们还做出了一些微妙的调整，使平衡性更高。今后我们也可以通过网络升级的方式使XB360版的《VF5》和街机版的微调同步，游戏内容的移植程度毫不夸张是100%。

XB360实现《VF5》网上对战

——那么，就请您介绍一下关于网上对战的信息吧。

村山■在计划的时候，我们的目标就是尽可能快地完成开发，尽可能少做无用功，XB360版《VF5》网上对战为了尽量减少延迟，我们做得相当简洁。开始的时候我们在想是不是也要弄个休息室，然后玩家可以在这里观看别人的对战，是不是也要加入语音通信让玩家交流经验。最后我们能省则省，为的就是让玩家能专心地网上对战，流畅地对战，所以我们的《VF5》网上对战系统做得相当简洁。

——那么最后游戏的延迟修正工作完成得怎样了呢？

饭泽■延迟？当然还是会有了。只要是网上通信对战，延迟都是不可避免的，这也是没办法的事。就像刚才村山先生所说的对战休息室，如果加入那种东西，流量是肯定要增加的，这就会给正在对战的玩家造成延迟。我们认为那样做是得不偿失的，所以那种东西被我们毫不留情地一刀切了。这也是我们的挑战之一，我们想试一下光考虑对战的通信流量最终结果能做到一个什么程度？虽然不能说XB360版的《VF5》在对战体验上丝毫不逊于街机，但我想对家用机网上对战来说完全可算是楷模了。

村山■实际上，在游戏还没有面世之前，玩家的评价会是怎样的还不知道。但对于我们这些开发人员来说，真正是做到了《VF》系列一个新的高度。

——请问制作过程中有什么当做参考的联机对战游戏吗？

村山■我们是接触了很多，但说起XB360上的格斗联机对战游戏的话，真的是很少呢。我们经常玩的是《WWE》。

——XBOX LIVE与XB360的开发环境给你们留下了怎样的印象？

饭泽■这次实际好好研究把玩之后，才真正了解了XB360的魅力，不实际接触还真不知道XB360的好处，作为一个开发人员，XB360的开发环境也是相当具有亲和力的。

村山■如果没有XBOX LIVE这样的网络环境，我们也不能以这么快的速度完成开发工作。

开发人员的期望

——今后，您想做怎样的游戏呢？

饭泽■这次我们做的是现实时间性强的联机对战游戏，我个人做出了些感觉，下次也想再开发一款跟网络联机有关的游戏。好像是做得收不住手了呢（笑）。

村山■我呢，到现在为止都是做一些移植街机游戏至家用机的工作，我个人也很喜欢，今后要有什么相关的移植作品的话，我也很乐意去做。

——最后给读者说两句吧。

村山■XB360的《VF5》会先发售海外版，真对不起日本的玩家，本作也可以是你在家练习的好帮手，练到有一定水平了，就去街机厅体验一下吧。总之，无论是在家还是在外面都请支持我们的《VF》啊。

饭泽■请多多体验我们的网上对战，那是本作的精华所在，这也是我们的心血结晶，请多多指教。

软件 日本专讯 完美终结！OG外传发布

本刊讯　BANPRESTO将于12月底推出PS2游戏《超级机器人大战OG外传》，延伸原有OG系列剧情，并加入更多新角色。

本次预定推出的《超级机器人大战OG外传》，是延续《OG2》"Episode2 The Inspector"章节的续篇新作，以《OGs》中所收录的"Episode2.5 Unified Wisdom"原创章节前半部分加以重编，同时补足后半部分的故事剧情，将整个章节的故事完结。



↑本作现在还没公布画面，官方也仅有这幅宣传画。

游戏将收录来自OVA动画版《机战OG The Animation》、GBA《机战R》、WS《机战Compact 3》以及游戏原创的众多新登场机体与角色。除了传统的故事模式之外，新作将首次收录特别设计的原创卡片对战模式"洗牌战士"。玩家通过收集由登场角色与机体所构成的"单位卡"，以及由各种精神指令与强化套件所构成的"指令卡"，来组成牌组进行卡片对战。

为了让玩家能充分鉴赏《机战》系列精髓的战斗画面，游戏中提供了"自由战斗模式"，让玩家能任意选择不同机体进行战斗，并可自由设定战斗过程中的各种情境，诸如使用武器、驾驶员、攻击目标、战斗背景等等。本作预定12月27日推出，定价6090日元，并预定推出内含登场机体"ART-1可动模型"的限定版，定价9240日元。喜欢该系列的玩家在PS2上终于又可以感受到热血的战斗了。

事件 国内专讯 新版Xbox360隆重上市

本刊讯　台湾省微软于11月1日举办了"微软欢乐祭"发表会，正式宣布搭载HDMI端口子的新版Xbox360主机全面推出，现场也同步展示了即将于年底推出的一连串Xbox360游戏。

会中，台湾省微软宣布将提供两种不同包装组合"Xbox360欢乐包"与"Xbox360游乐版"供玩家选购。"Xbox360欢乐包"配备20GB硬盘的新版360主机、无线手柄、色差线等，并同捆《宝贝万岁》与《极限竞速2》两款游戏。"Xbox360游乐版"则内含新版360主机、无线手柄、256MB记忆卡，并同捆《小精灵冠军版》、《音乐烟火》等5款Xbox Live游乐场游戏，预定圣诞节前夕推出。

台湾省知名娱乐影音发行商得利影视也在会中发表，将代理引进超过20部HD DVD好莱坞热门电影在台上市。首批引进的影片是以美版直接进口的方式发行，因此有部分影片并不具备中文字幕或仅具备粤语字幕。想要欣赏HD DVD影片的玩家，只要选购360 HD DVD播放器来安装，就可以让Xbox360摇身一变成为目前最超值的HD DVD播放机，而且该播放器还可以兼容于PC。

台湾微软表示，将于明年2月前推出200款以上的Xbox360游戏，其中包括上百款Xbox Live游乐场游戏。另外，为庆祝《宝贝万岁 欢乐派对》中文版上市，自12月起《宝贝万岁》中文配音版卡通也将于近期推出。


←微软这次的宣传活动是圣诞档期前的热身，也让我们更期待12月份会有什么样的惊喜了。

软件 日本专讯 偶像大师二度出击 打造完美青春组合

本刊讯　NBGI宣布将推出Xbox360偶像演唱会制作游戏《偶像大师Live for You!》，并放出了部分游戏内容和实际画面供玩家欣赏。



《偶像大师Live for You!》将前作演唱会企划制作的部分独立出来，让玩家不必烦恼支持率等琐事，而能自由安排与欣赏偶像的演出。玩家将扮演偶像演唱会负责人，可自由安排规划偶像演唱会的演出，像是选择参与演出的成员、服装、歌曲等，除欣赏歌舞演出外，还可替偶像们拍照，收藏于自己的相簿中。

游戏中收录Xbox360版《偶像大师》中登场的11名青春少女偶像，歌曲部分除了原有的曲目外，还会加入重新混音的版本，并预定同捆附赠原创卡通动画DVD。本作发售日与售价未定，目前开发进度约60%。

软件 日本专讯 御姐玫瑰发起革命 性感再战Wii平台

本刊讯　D3P宣布将于2008年推出Wii版动作游戏《御姐玫瑰 革命》，并放出了一连串游戏画面。

《御姐玫瑰 革命》是《御姐玫瑰》系列继PS2、Xbox360之后首款Wii平台的新作，继承了系列一贯的刀剑砍杀动作类型，并配合Wii加入体感操作要素。游戏的构成与先前系列相同，还保留360版的识破系统，只要在敌人攻击时抓准时机按下按钮，就可以进入识破侵动作状态，施展强力反击。

游戏最大革新之处在于配合Wii的体感操作，玩家只需要挥动双手的Wii手柄，就可以舞动双刀施展华丽的连续攻击，也可按下切换钮来变更攻击方式。本作预定2008年初推出。



10月30日

●BANPRESTO将于12月底推出PS2游戏《超级机器人大战OG外传》，延伸原有OG系列剧情，并加入更多新角色。（请见本刊详细报道）

●D3P宣布将于2008年推出Wii版动作游戏《御姐玫瑰 革命》，并放出了一连串游戏画面。（请见本刊详细报道）



●SCE于10月30日正式放出PSP的3.72版系统软件，针对移动数字电视接收与PS Network下载游戏功能进行更新。本次主要变动之处为更新新型PSP专用的"1SEG"移动数字电视接收扩充功能，但该功能目前仅适用于日本地区。

10月31日

●KONAMI于10月31日宣布，原本预定2007年冬季推出的《合金装备4 爱国者之铳》将延期到2008年春季推出。对于延期的原因，官方的解释是为了提升游戏品质来满足期待的玩家，因此决定延后至明年春季（2008年6月底前）推出。

●SCE近日宣布，PS3参与的美国斯坦弗大学分布式运算网络"Folding@home"，已于9月16日获金氏世界纪录认定为全世界最快的分布式运算网络。目前已有67万PS3使用者曾注册参与过Folding@home计划。

●NBGI宣布将推出Xbox360偶像演唱会制作游戏《偶像大师Live for You!》，并放出了游戏画面供玩家欣赏。（请见本刊详细报道）


↑本作的对象明显是低年龄以及女性玩家，不过看起来游戏性还不算低。

11月1日

●台湾省微软于11月1日举办了"微软欢乐祭"发表会，正式宣布搭载HDMI端口子的新版Xbox360主机全面推出。（请见本刊详细报道）

●Xbox360动作战略游戏《罪恶工具2 前奏曲》现于日本Xbox Live卖场放出了免费下载试玩版。试玩版提供了2个学习"混战指挥动作"玩法的原创教学模式与1个电脑对战模式，供玩家先行体验。本作正式版预定11月29日推出，定价8190日元。

围城

10月26日，任天堂在日本东京都召开了新闻发布会，社长岩田聪高调宣布当红的家用游戏主机Wii将于明年正式在中国大陆和南韩等东亚地区全面销售，他再次重申了中国市场的潜力非常巨大。岩田聪同时还表示，任天堂需要和中国游戏开发厂商紧密合作，以便开发出适合该市场的游戏软件。

仅仅隔了五天时间，在中国首都北京传出了成立不到两年的史克威尔艾尼克斯(中国)互动科技有限公司（简称SEC）宣布解散的消息，在当天下午举行的全体员工大会上，拥有200多名员工的该公司除留用20人左右继续维持日常运转外，其余全部离职。虽然SEC官方并没有发表公司解散公告，但业内人士均认为其中国事业已经遭遇了事实挫折。SEC的失败并非孤例，在今年中先后发生世嘉中国宣布解散、KOEI的网络游戏大作《大航海时代ONLINE》代理搁浅等大事件，一连串的波折标志着日本游戏厂商在中国大陆市场的发展正处于最困难的时期。

"城里的人想走出去、城外的人想进来"

日本游戏厂商对于中国大陆市场战略的布局，正如以上钱钟书小说《围城》里的那句经典格言，虽然接连有名门大厂遭遇铩羽挫败，但垂涎觊觎者依然接踵而来。就在今年夏初，开发基地设立于上海的日本最大游戏代工开发厂商TOSE（东星）宣布正式参入中国网络游戏市场，虽然目前尚不清楚其开发中的休闲类网络游戏是否会自行运营，但标志着这家一直以日本本土业务为核心的厂商开始转变其经营战略。沉默多时的KONAMI 上海分部则从去年末开始就不断招募网络游戏相关的专业人才，种种迹象表明该社也有意在日益蓬勃发展中的中国网络游戏市场分一杯羹。就算是眼下灰头土脸的SEC，该社前任总裁本多圭司8月末由北京公务返国前也信誓旦旦地对媒体记者表示："SQUARE-ENIX不会放弃在中国市场的发展......"

Let's Go To China (让我们去中国)

一连串的碰壁似乎丝毫没有减弱以任天堂为代表的日系厂商参入中国市场的热情，这些厂商并非不清楚国内森严的政策壁垒和复杂的市场环境，但正如岩田聪所言那样，中国市场潜力已经大到足以诱惑外来者进行冒险，甚至未来中国市场战略的成败足以左右游戏产业的发展态势。近几年来，中国网络游戏市场如脱缰野马般迅速扩张发展，世界上最著名的MMO-RPG超大作《魔兽世界》（《WOW》）有半数以上用户诞生在中国。而近日史玉柱的巨人公司凭借一款自主开发的网游《征途》，成功在美国纽约交易所挂牌上市并融资近十亿美元的消息更是震惊了全球业界。至于最令日本游戏厂商为之叹息痛恨的还是巨大的TV游戏软硬件水货市场。曾经有人笑谈日本国内PSP周间销量大半是借助流入中国市场的水货达成的，此言虽不中的，但亦不远矣。PSP在全球其他地域不敌NDS，但在中国大陆市场却大放异彩，其水货销量远高于NDS，特别在沿海城市的风靡度已经达到了类似NDS在日本那样的社会化流行效应。保守估计，目前中国国内PSP保有量已经有数百万台，其成长态势依然非常惊人，日后累计销量最终超越日本本土或许并非天方夜谭，日本游戏厂商们不会对中国市场如此惊人的消费潜力视若无睹。

在苏州设有子公司神游并已经苦心耕耘多年的任天堂，自然比其他厂商更近距离地掌握中国TV游戏市场的实态。虽然在软件业务拓展方面始终一筹莫展，但神游的硬件销售成绩却可圈可点，GBA系列产品的累计销量已达到了数百万台，DS系列主机的销售情况远不如水货PSP，据传出货数量也达到百万台。在前几年相当不利的市场环境下取得这样的销售成果，也难怪任天堂会为之心痒。特别需要指出的一点，神游这几年最大的市场战略成功点并非硬件产品的销售额，而是流通渠道的架构配置。神游秉承着本土化经营的思维，通过多种有效手段与国内各地TV游戏经销商展开商业合作，目前其行货产品IDS/IDSL已经成功地把来自境外的同类水货产品逐出市场，这个成果对于未来市场拓展战略的延续性显然是至关重要的。

前几年，试图抢滩中国市场的日本游戏主机先后遭遇了不小的挫折，神游机和PS2CN销售成绩之凄凉惨淡令厂商羞于启齿。笔者在2004年中曾经采访过神游公司某高层人士，该先生当时明确表示："由于中国市场环境相当恶劣，任天堂短时期内不会考虑投入新型家用主机，只专注于市场风险相对较小的掌机业务......"事实也确实如此，内部代号为"大神游"的GAMECUBE主机最终止步不前。神游（任天堂）的市场判断显然是相当明智的，即便"大神游"能勉力破冰登场，在当时情况下也只不过在失败者名录上多增添一笔。然而仅仅时隔数年，岩田聪再次对外宣示了进军中国市场的强烈愿望，到底是被一连串辉煌商业成就冲昏头脑的盲目行动，还是蓄力筹划多时的有备而来，非常值得外界为之关注。

纽约时报曾经如此评价Wii成功："这款游戏机的巨大成功意义并不在于创造了全新的操作方法，而是完全解消了人们对电子游戏不利于身体健康的固有观念，对这个产业的未来发展将起到相当积极作用！"



我们有足够理由确信，健康娱乐的诉求将极大有助于Wii突破中国特色审批制度的限制顺利发售，健康同时也是日益富裕的中国大城市主流消费层积极追求的生活旨趣，水货Wii近期的流行热潮已经足够证明其市场潜力。Wii完全可以算是红白机以来在中国国内曝光度最高的任天堂产品，从网络到娱乐消费类媒体，甚至连《劳动报》这样风格中庸的政府背景报刊也开始介绍这款新奇的玩意儿。笔者近期耳闻目濡了周围许多过去对游戏不感兴趣的人士对Wii产生了强烈购买欲望，不由对其市场前景充满了期待。神游公司对Wii行货版也自信满满，宣称销量会超过于过去十年间在中国销售的家用主机数量总和。推出Wii行货版确实是任天堂进军中国大陆市场难得的一手好牌，市场定位的因素使之在和其他厂商产品竞争时拥有得天独厚的优势。微软的XBOX360的部分大作游戏软件可能因意识形态问题导致引进受阻，而PS3的昂贵价格更将成为商品普及的严重壁垒，价格面占有明显优势的Wii则更符合中国国情。从大市场的战略眼光进行分析，以今时的任天堂如日中天，决非当初（神游进军中国之时）其全球业务全面溃败的窘迫景象可比，该公司有余裕的实力和资源可供投入新市场的拓展业务。

行货版Wii主机确定将在明年某个时段发售，相信神游方面还是会沿用过去硬件先行、软件蓄力的老套路，个人认为软件才是整体战略成败的关键。从神游以往的成绩来看，其硬件产品的定价完全具备和水货抗衡的实力，但在软件发行业务上就相当不乐观了。过去由于国内市场盗版横行，再加上特色审批制度的限制，神游在行货软件发行方面始终进展缓慢，因此引起了部分核心层用户的强烈不满。软件业务的拓展面临的盗版和审批通关两大棘手问题。对于中国国内日益猖獗的盗版问题，国外游戏厂商的普遍见解已经由前几年的"消费力导致盗版横行"转变为现在的"消费习惯导致盗版无法遏制"，两者微妙的区别简单来说就是前者只要随着人民收入的提高可以逐渐改善，而后者是由于畸形的消费观导致正版即使再便宜也没人会买。如果没有针对的措施进行对症下药，畸形的消费观必然会成为阻碍软件业务拓展的不治之症。任天堂必须采取有效手段来解决问题来消除广大第三方厂商的顾虑，否则依旧只能寂寞独舞。解决盗版和水货唯一而有效就是提供足具魅力的内容服务，比如价格低廉的Virtual Console游戏下载服务和完全中文化的Mii频道都是相当有力的举措。神游公司过去几年就一直积极致力研究网络内容服务，过去神游机游戏网络下载实际和Virtual Console如出一辙，如果该公司能充分活用其多年研究成果，必然会获得良好的市场回报。时效性是游戏软件衡量内在价值的重要组成部分，神游如果无法和政府有关审批部门进行有效沟通，做到和境外同步（或尽可能同步）推出游戏，其软件业务注定不会取得明显进展。

这几年来的严酷现实想必已经给了任天堂为代表的日本游戏厂商们当头棒喝，中国市场的前景确实非常美好，但是想用一些过时货色来榨取剩余价值的做法完全行不通。诸如手机、家电、汽车和化妆品等日本商品近年来在中国市场浮沉轨迹已经足够证明想赚钱就必须拿出真材实料的商业法则，TV游戏产业同样也如此。

期待2008，期待春天的到来......

□文/特约撰稿人 Darkbaby

特报 日本专讯 《恶魔猎人4》公开发售详情

本刊讯　由CAPCOM制作的次世代动作游戏《恶魔猎人4》，近日正式确定将于2008年1月31日推出，并公布了抢先购入特典与主题曲信息。

《恶魔猎人》系列目前全球的出货量已经超过690万套。本次CAPCOM宣布，《恶魔猎人4》将于2008年1月31日推出PS3/Xbox360版，定价8390日元，PC版目前未定。并将提供特制DVD作为抢先购入特典，其中收录有游戏相关的各种影片，碟面则是采用尼禄或但丁的彩印图样，采用限量方式提供，送完为止。游戏还请到曾演唱《钢之炼金术师》等卡通动画主题曲的日本知名乐团“彩虹乐团”制作专属主题曲。另外，官方网站也公布了新登场的恶魔伊琪德娜（Echidna）与阿萨特（Assault）。



↑阿萨特的攻击速度应该很快，看来必须采取运动战。

伊琪德娜是主宰魔界深处巨大森林的恶魔，有着食虫植物般的巨大身躯，企图通过其它恶魔作为宿主来散播拥有自我意识的种子，让魔界植物繁荣茂盛。隐藏在丑陋血盆大口之下的是一个魔女，不过目前尚不清楚这究竟是本体或是诱敌的拟态。

阿萨特是魔界帝王所造出的精锐士兵进化而成，造型如同巨大的蜥蜴，有着尖利的爪子，可以快速挖土进行遁地攻击。双手各装备了盾与剑，脸上也以金属面具保护，是兼具攻击力、防御力与速度的突击型兵种。与冰之恶魔弗洛斯特（Frost）种类近似。

特报 日本专讯 《铁拳6》公布愤怒系统

本刊讯　由NBGI制作的街机3D对战格斗游戏《铁拳6（Tekken6）》，其官方网站于11月4日更新了系统与登场角色信息，并放出多张新画面，供玩家参考。

《铁拳6》是NBGI的3D对战格斗游戏代表作《铁拳》的次世代最新作，采用PS3兼容的街机基板所开发，除了大幅提升影音表现、支持高分辨率画面输出外，还加入了许多系统新要素。之前，NBGI已经公开了《铁拳6》强化前代首次加入的道具系统，提供更丰富多样化的装扮方式，同时新增“道具招式”。也就是当玩家购入并装备特定道具时，角色将可施展出平常所没有的特别动作或招式，像是凌小雨的猫爪手、马杜克的狼牙棒攻击、安娜的高跟鞋飞踢、以及克里斯蒂的嘉年华舞蹈与王琼雷的僵尸起身等。

而本次NBGI则公开了对战系统的进一步消息，那就是加入了全新的“愤怒（Rage）”系统。当角色的体力减少到一定程度之后，就会发动愤怒状态，不但全身会被红光特效包围，攻击力也会大幅增加，这一点很像《侍魂》的怒气槽。其作用就是让体力居于劣势的玩家有机会能一举逆转获胜，提升了对战时的紧张感。



←本作的系统非常丰富，同时对平衡性也是个考验。

《铁拳6》预定收录12个对战关卡，部分关卡并具备关卡移动要素，特定墙壁与地板在对战过程中会因为招式打击而破碎，让对战双方转移到新区域继续战斗。本作预定2007年底上市营运，PS3家用版预定2008年推出。

软件 日本专讯 梦精灵化身系统公布 千变万化趣味倍增

本刊讯　由SEGA制作，预定12月13日发售的Wii版飞行动作游戏《梦精灵 星降夜物语》，近日公布了游戏中的化身面具（Persona Mask）系统。

《梦精灵 星降夜物语》中的主角奈兹除了具备翱翔梦世界天际的能力之外，还可以借由化身面具来变化成不同形态，以获得各种不同的能力。目前已知的化身面具共有以下3种：海豚面具：可让奈兹变身成海豚，潜入原本所无法进入的水底；火箭面具：可让奈兹变身成火箭，具备超高速飞行能力，可取得距离较远的金环与道具；飞龙面具：可让奈兹变身成飞龙，虽然飞行速度较缓慢，但可不受强风与引力的影响。



→本作中的场景基本都是梦境，所以看起来很华丽。

事件 日本专讯 游戏制作事业衰退 “传说”开发公司破产

本刊讯　日本游戏开发商、NBGI公司《传说》系列的开发公司TELENET 日前宣布破产，于10月25日开始停止业务、进行清算。

日本TELENET公司于1983年成立，当时以PC软件开发为主、后参与家用机游戏的开发。1993年，TELENET公司干部福岛孝以及制作人金子彰史宣布独立，设立了Media.Vision Entertainment 公司并创作出人气RPG《狂野历险》系列。1995年，知名制作人五反田义治率领的制作团队“狼组”企划了游戏《传说幻想曲》，但由于不满于合作伙伴NAMCO公司的干涉，五反田义治带领大部分“狼组”的成员离开日本TELENET公司，创建了独立游戏开发公司tri-Ace，此后创作出《北欧女神传》系列、《星海传说》系列等名作。

五反田义治离开后，TELENET公司基于《传说幻想曲》继续开发，并改名为《幻想传说》推出市场，获得好评，从此开始了《传说》系列的开发。不过由于游戏制作事业的衰退，TELENET公司开始着眼于手机以及电脑软件的开发制作，但由于经营不善，最终宣布破产。

11月2日

●由CAPCOM制作的次世代动作游戏《恶魔猎人4》，近日正式确定将于2008年1月31日推出，并公布了抢先购入特典与主题曲信息。（请见本刊详细报道）



●日前，索尼在庆祝PS2七周岁生日的时候宣布，将继续支持销售PS2到2010年。PS2目前在全球范围内已经售出了1.2亿台，软件销量高达20亿套。预计到2008年3月，还将推出160款新游戏，而主机销量也会再增添12万台。

●据最新财报，EA在今年第三季度严重亏损近2亿美元。截至9月30日，EA季度收入6.4亿美元，比去年同期减少18%，而去年的2200万美元净利润在今年却变成了1.95亿美元亏损。于是EA董事会已经批准公司进行重组，以节省2500至3000万美元的开支。

11月3日

●日本游戏开发商、NBGI公司《传说》系列的开发公司TELENET 日前宣布破产，于10月25日开始停止业务、进行清算。（请见本刊详细报道）

●据悉，《MGS4》延期消息发布的当天，KONAMI公司在东京证券交易所的股票价格就平均下跌了200多日元，是公司四年以来下降幅度最大的一次。但有分析专家指出，KONAMI此举是为了增加下一财年第一季度的业绩水平，并不会影响游戏发售计划。

●由SEGA制作的Wii版飞行动作游戏《梦精灵 星降夜物语》，近日公布了游戏中的化身面具（Persona Mask）系统。（请见本刊详细报道）



11月4日

●由NBGI制作的街机3D对战格斗游戏《铁拳6（Tekken6）》，其官方网站于11月4日更新了系统与登场角色信息，并放出多张新画面，供玩家参考。（请见本刊详细报道）

●日本品牌战略研究所日前发布了“2007网站价值排行榜”。任天堂官方网站的价值在趣味娱乐业位居榜首，网站的价值为206亿8600万日元，综合排名31位。游戏业届第二位为KONAMI（119亿日元）、第三位是NBGI（98亿日元）、第四位SEGA（97亿日元）、第五位Takaratomy（86亿日元）。

探寻《忍者外传2》的开发始末 揭开最强动作游戏的首层面纱

——游戏制作人坂垣伴信访谈



在微软的2007东京电玩展展前发布会上，坂垣伴信的《忍者外传2》闪电发布，随后的东京电玩展上展出的试玩更是让众多玩家疯狂，更酷更炫的必杀，满屏的血浆刺激着我们的神经。这款号称Xbox360平台上最强的动作游戏在发布以来便获得了人们的极大关注，制作人坂垣伴信更是放言没有任何动作游戏可以与之抗衡。那么就让坂垣来告诉我们最强的动作游戏是如何炼成的吧，说不定我们从中也可以发现他自信的来源。

——从试玩来看，《忍者外传2》的开发度已经非常高了，那么具体是从什么时候开始开发的呢？

坂垣■在《DOA4》完工之后我们立刻就投入了这款游戏的开发，可以说是和《DOAX2》同期，我们集中了很多精英为《忍者外传2》工作。《DOA》系列是超强的格斗游戏，所以我们接下来想做一款最强的动作游戏，这就是《忍者外传2》的开发目标。

前作《忍者外传》就非常受欢迎，玩的人很多，但我本身还不是很满意，因为当初《忍者外传》在还有很多地方想要修改的情况下就发售了，我们的定位很高，当初就想打造一款XBOX上最强的动作游戏，但游戏已经开发差不多四年了，再延期也说不过去，所以就提前发售了。说真的，在上作中我们放弃了很多东西，其中有技术上的原因，也有时间上的原因。现在弥补遗憾的机会来了，我们将把在上作中没有实现的东西在《忍者外传2》中更完美地实现，玩家绝对能在此作中体验到前所未有的爽快感。

——本次的《忍者外传2》游戏表现好像很血腥暴力啊。

坂垣■是吧，我就知道会给大家这样的感觉。我喜欢的游戏理念主要有两个，一个就是性感，一个就是血腥暴力，《DOAX》主要瞄准了前者，而《忍者外传2》更倾向于后者。暴力就是忍者的手段，我不喜欢角色用枪射击，用日本刀更刺激，也许给人感觉会有些夸张和超现实。反正我是尽我所能了，一款游戏就得有其鲜明的特色才行，重要的是你能在《忍者外传2》中体会到暴力的快感。

——借助硬件平台的进化，游戏的表现力也大幅提升了，制作人可以把创作意志强烈地反映到自己的作品中，就比如说暴力。

坂垣■对，这就是游戏制作人的“作家性”。我们的游戏都深深刻有自己的烙印。

——CERO的审查虽然还没下来，但不出意外的话，应该是Z级别吧。

坂口■我们就是打算做成人限制性级游戏。

——除了暴力表现的进化，本作还有什么地方与之前不同吗？

坂口■现在正是Tema NINJA成立11年来面临改变的时候，我们会更多吸收欧美游戏好的方面，但并不是说完全按欧美游戏的开发风格办事，说到底我们制作的还是日本游戏，只是在游戏的要素上借鉴了不少欧美的经验。《DOA》在日本和欧美的风靡就是我们的成果之一，这游戏有其独特的魅力，《忍者外传2》是一款强劲而美丽的动作游戏，我也相信不管是日本还是欧美玩家都会喜欢的。

——是啊，从这次的试玩来看确实有和欧美游戏比肩的细致描写，但感觉还是Team NINJA风格。

坂垣■对吧，保持自己的风格最重要。

——游戏主人公隼龙斩筋断骨把敌人打倒这一点倒是没变呢。

坂垣■其实主人公厉不厉害关键还是要看玩家的操作水平，这次的敌人也不是吃素的啊，一不小心就会死在他们手里。本作的战斗比起前作有过之而无不及，非常爽快刺激，就像格斗游戏一般，游戏中的敌人都是能激发玩家战斗欲望的强劲角色，要将其打倒并不是那么容易的，我们在游戏中更加注重视觉带来的冲击力，希望做出一款玩家玩了还想再玩的游戏性与画面都绝赞的动作游戏。

《忍者外传2》也对前作的不足做出了反省，比如说对动作游戏来说，设定太难的话，修炼不足的玩家会很难融入游戏，但动作游戏又不能太简单，怎么办呢？我们不是用降低游戏的难度这种方式来解决的，我们将做出更容易更自由体会游戏乐趣的部分。《忍者外传2》中有些场合会出现10个之多的敌人，但是你不用全杀掉啊，你可以选择杀4至6个，那一样可以通关。

——从细微之处看，武器的切替好像变简单了？

坂垣■对，你不用打开菜单就可以切换武器，但是考虑到现实性也不是说你随时随地都能自由即时切换的。《忍者外传2》的武器都是非常酷的，所以我们不想让烦琐的操作坏了玩家的兴致，希望玩家能认真体会不同武器带来的战斗快感。

——体力会自动恢复是怎么回事？

坂垣■这是确实，但不是无条件全回复的，我们只是太厌倦这个世界中到处都掉有药草的设定了（笑），其实和买药草存起来没多大差别，一定量回复体力的系统并不会破坏游戏平衡性。

——本作的变化还有就是到存档点后体力会全回复，这是为什么呢？

坂口■喔，这是玩家的反馈意见，大家抱怨说即使到了存档点体力还是不能回复是很奇怪的，而且存档的地方前面多是BOSS战，搞不好的话会永远困在那里。所以我们想就让玩家在存档点开始的时候，体力全满吧。虽然如此，但敌人是很强的，并不会因此降低多少游戏难度。

——敌人一定比前作更加厉害吧。

坂垣■一般是6至7个吧，有时也会出现10个左右的敌人，但不光是数量的增多，怪兽还会很多阴险的攻击方式。

——从试玩我们可以看到地蜘蛛一族的敌人，它们的攻击是怎样的？

坂垣■这些地蜘蛛非常危险，它们会死死抱住主角的腿然后自爆，伤害是非同小可的，一下子就消耗主角一半的血槽！强劲的敌人是《忍者外传》的特色之一，以后你还可以在实际游戏中见到更多杀气腾腾的敌人。

——嗯，确实是在很多方面都有长足的进化啊。

坂垣■正因为有了前作，我们才能在不足的地方改进，在有吸引力的地方进一步发挥其魅力，光从画面上看血腥暴力是第一印象，但游戏性是非常高的，我们有很多地方可以给玩家惊喜。

——游戏的视角也有很大的改变啊，通常战斗时主人公位于画面的中央，而在发动必杀时视角会变成演出效果的位置转换。

坂垣■哈哈，这次你再也不用按RT键来调整视角了，为了让各位玩家可以更自由地好好欣赏游戏，本作的视角更加人性化了，可以说更加智能。上下视角的移动比前作也有了很大的改进。哈哈，本次的视角真的很赞，不自己实际体验一下的话很难说清楚。最终完成形态后，我想差不多可以打100分。

——我想请教一下新武器的镰刀和钩子的使用方法。

坂垣■大镰刀是和前作的大刀一样的重型武器，啊呀，说起前作的大刀嘛，还是有很多人喜欢使的，可为何我就偏偏讨厌它呢（笑）。大刀太笨重了，可以使用的很酷的招式只有那么几招，没几下就厌烦了。所以我就想用另一种重武器来代替大刀，这就是可以使出很多酷炫招式的大镰刀了。所以啊，现在我是最喜欢使这一重武器（笑）。从这点上可以看出我们的武器开发的目标，让《忍者外传2》中出现的武器都有不输给龙剑的表现。《忍者外传2》里出现的新武器，感觉就像是在格斗游戏中加入了新的角色一样，大家一定要好好尝试一下。

——那钩子呢？怎么使？我越来越感兴趣了。

坂垣■那是和双截棍完全不同的使用方式。强调突刺的快感，钩子虽然耍起来很酷，但熟练操作可不是那么容易的。但你入门后钩子的招式特色让人欲罢不能，甚至你都不想去使用龙剑了。

——说起来，本作战斗中出血的表现是很突出啊。

坂垣■这是我们想把游戏做得更真实一点，不光是血的表现，人体的动作也追求真实，最初我们使用的处理引擎是Havok，后来我们又自己编写引擎，比如我们想制作出头颅在坡地上的滚动效果。

——谢谢您让我们了解了这么多，期待最终完成的《忍者外传2》有更佳的表现。

坂垣■哈哈，就像是辛辛苦苦怀胎十月生下婴儿一样，我们的小宝宝会是怎样的呢？我也很期待啊。不管怎么说，这个游戏就是我们的心血结晶，把它认为是集《DOA》和《忍者外传》系列大成的作品也不为过。

软件 日本专讯 PS3最新2.00版系统大革新

本刊讯　SCE于11月8日放出了PS3的2.00版系统软件，新增主题、远程开机、播放目录、信息看板等众多新功能，并正式支持即将推出的DS3震动手柄。本次的更新属于个位数版号的大型更新，加入相当多玩家所期待的新功能，并将PS Network相关项目独立分类。2.00版系统软件的主要更新项目如下：

XMB系统主题自订功能：继PSP之后，本次PS3也加入了XMB系统主题自订功能，玩家可使用主题文件来改变XMB系统的配色、桌面、图标的设计。系统软件中将内建“光线画风情”主题可供选择，玩家也可以自行下载新主题来安装。

多媒体档案播放目录：加入了播放目录功能，玩家可自行编辑各种播放目录，只要把想播放的文件加入播放目录中，即可依照目录顺序播放。不过该功能只适用于储存于系统硬盘中的文件。

PS Net分类、信息看板：XMB系统选单新增“PS Network”分类，将原本“网络”分类之下的“登入”、“帐户管理”、“PS Store”等PSN关联的项目给独立出来。另外，信息看板功能，会在XMB系统选单画面的右上角以跑马灯或窗口方式显示PS关联新信息与连结，点选后即可开启浏览器进一步阅览。



遥控激活功能：新加入的“遥控激活”功能，可以让玩家即使不在PS3附近，也可以通过网络使用PSP来遥控PS3的开关机，让遥控游戏功能的实用性大幅提升。

除以上的重大更新之外，2.00版系统软件还提供了许多细部改良与变动，包括：“控制器设定”中新增“震动功能”；更新PS与PS2游戏的兼容状况等等。

事件 日本专讯 新款Wii取消年内推出计划

本刊讯　近日，任天堂在官方Q&A问答网页中，正式确认支持DVD影片播放的新款Wii将不会依照原定日程在2007年内推出，且该新款式并无变更造型或追加其它功能的计划。

Wii虽然沿用以标准DVD技术与规格为基础的游戏光盘，不过因为成本因素考虑，并不支持音乐CD与DVD影片的播放，仅支持GC/Wii游戏光盘的运行。不过任天堂于去年11月中曾宣布，将于2007年底推出支持DVD影片播放功能的Wii，预定采用Sonic Solutions所研发的DVD播放引擎“Sonic CinePlayer CE DVD Navigator”。由于额外增加了DVD播放功能所必须付出的授权费，因此价格可能比原有款式略高一些。

任天堂在本次官方Q&A问答网页的更新中表示，因为任天堂觉得应该以生产原有的单一款式来提高生产率，尽可能满足日美欧等地对Wii的需求为优先，因此决定不在2007年内推出支持DVD影片播放的新款式Wii，并对期待新款式的使用者致歉。目前任天堂并未宣布新款式Wii确切推出时间。



软件 日本专讯 网络联机增添魅力 扣杀球场登陆360

本刊讯　由NBGI制作的老牌网球游戏Xbox360平台最新作《扣杀球场3（Smash Court Tennis 3）》，即将于12月推出。《扣杀球场3》是系列首款Xbox360版本，继承了先前PSP版所有的内容并加以强化，支持高分辨率3D绘图与Xbox Live联机对战功能。

游戏将收录目前在全球网坛排名第一位的费德勒（Roger Federer）、莎拉波娃（Maria Sharapova）、艾宁（Justine Henin）在内的16名世界顶尖职业网球选手，通过高分辨率细致3D绘图，来重现这些选手的身形样貌，此外也提供玩家自创角色的功能。

本作继承前作的模式并加以改良，支持Xbox Live联机功能，可通过网络联机与远方的好友们切磋球技。


→人物的外观似乎还不是那么逼真，但表情做得还算是比较传神。

特报 日本专讯 买游戏就送葡萄酒 NDS作品又出新招

本刊讯　SQAURE ENIX宣布，将于11月中推出NDS品酒教学软件《葡萄酒品酒入门DS（ワインのはじめかたDS）》与法国产葡萄酒同捆的组合包“葡萄酒品酒入门组合”。



《葡萄酒品酒入门DS》是由美术出版社葡萄酒专门刊物《Winart》编辑部监修的葡萄酒入门教学软件，收录各种葡萄酒相关知识，并通过问答游戏来提升玩家的品酒功力。为了切合软件主题与消费族群，SQUARE ENIX特别与日本酒商Mercian合作，推出葡萄酒同捆组合包“葡萄酒品酒入门组合”，以软件搭配法国产葡萄酒，并通过酒类专卖店进行销售，该款葡萄酒还预定于11月15日与软件同步上市。

NDS《葡萄酒品酒入门DS》预定11月15日推出，一般版定价2940日元，葡萄酒同捆组合定价4830日元。

11月6日

●CAPCOM宣布《恶魔猎人4》将于2月在北美地区推出铁盒限量典藏版，内含特典DVD与卡通动画DVD等额外内容。该DVD收录有卡通版《恶魔猎人》全12集的前4集，零售价29.99美元，限量典藏版定价79.99美元。



●近日，任天堂在官方Q&A问答网页中，正式确认支持DVD影片播放的新款Wii将不会依照原定日程在2007年内推出，且该新款式并无变更造型或追加其它功能的计划。（请见本刊详细报道）

●以销售电脑以及周边产品为主的戴尔公司，近日也开始加入了销售PS3的行列。戴尔加拿大分公司日前在其网页刊出一款全新的PS3超值套餐，包括40G版PS3，还附赠HDMI线和《拉切特与克拉克5》游戏一款。

11月7日

●由NBGI制作的老牌网球游戏Xbox360平台最新作《扣杀球场3（Smash Court Tennis 3）》，即将于12月推出。（请见本刊详细报道）


←扮演网坛巨匠，体验胜利的荣誉感。

●据悉，神游公司已经宣布将于明年将Wii引进国内市场。神游科技有关负责人表示：“简体中文版的任天堂Wii游戏机肯定会在明年的某个时候在国内上市，游戏方面不仅会引进国外大作，也会有国内自主研发的产品，还会设立中文官网。”

●SQAURE ENIX宣布，将于11月中推出NDS品酒教学软件《葡萄酒品酒入门DS（ワインのはじめかたDS）》与法国产葡萄酒同捆的组合包“葡萄酒品酒入门组合”。（请见本刊详细报道）

11月8日

●据最新一期日本主机销量统计，Xbox360的周销量首次超过了PS3。尽管360依然仅有17000台的周销量，但PS3则大幅跌到了16000台，其最大的原因就是缺乏大作的支持，并且这种窘境也将会持续到年底。

●SCE于11月8日放出了PS3的2.00版系统软件，新增主题、远程开机、播放目录、信息看板等众多新功能，并正式支持即将推出的DS3震动手柄。（请见本刊详细报道）

中国电玩榜 最期待 TOP15

最近索尼发布了新型的90000系列PS2，电源内置、价格也更便宜，然而在次世代大战已经日趋白热化的现在，PS2这种“过气”主机并不能真正帮PS3分担压力。例如最近PS3独占游戏MGS4的延期发售，不会有人真以为是“为了进一步提高游戏质量”吧？

2008年第1期（统计时间2007年10月26日—2007年11月8日）本期截至统计日期共收到有效选票773张

1位 PS2 体育竞技 实况世界足球·胜利十一人2008

■KONAMI ■2007.11.22 ■7140日元

本作的发售日与以往通常都在每年的8月推出的惯例不同，改为了11月底，而且与之前以序号作为区别的做法不同，随着《实况》系列欧版《职业进化足球2008》计划的全面启动，相应日版的《实况世界足球 胜利十一人2008》也采用了年份作为区别。本作的欧版已经先于日版发售了，好在日版也即将推出。

新上榜，本次计票439。

2位 X360 动作冒险 恶魔猎人4

■CAPCOM ■2008.1.31 ■8390日元

本作将于2008年1月31日同时登陆X360和PS3两大次世代主机，售价为8390日元。同时CAPCOM公司宣布《恶魔猎人4》的主题歌演唱者将是日本著名的摇滚组合“L'Arc～en～Ciel”。最先购入本作的玩家还将获赠收录《恶魔猎人4》秘藏影像的特别DVD，DVD盘面有但丁和尼禄两种，购买时将随机获得其中的一种。

前回2位，本次计票407。

3位 PS3 动作过关 真·三国无双5

■KOEI ■2007.11.11 ■7560日元

本作中新增加的连舞系统是一种能有机会施展出不间断连续攻击的系统，通过连舞计量槽的方式来施展，每攒满一段连舞等级就会上升一级，累计的等级越高，所能施展的攻击也就更加强大。连舞等级的上限将随着武将的成长而增加，在战场上也有机会取得能让连舞等级暂时无限的道具。

前回4位，本次计票402。

4位 PS3 角色扮演 最终幻想13

■SQUARE・ENIX ■发售日未定 ■价格未定

本作再次由土田俊郎担任战斗系统的设计，因此这次的战斗系统方面颇具特色，玩家可以在地图上确认怪物的存在，而在看到怪物后到进入战斗前，可以进行对我方有利的调整。根据所处地域的不同，怪物的生态系统以及特征的设定各不相同，有些甚至拥有思考能力和感情，而根据游戏的进行，怪物也将发生改变。

前回1位，本次计票385。

5位 PS3 动作谍报 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■KONAMI ■2008年第二季度 ■价格未定

KONAMI官方近日突然宣布原定将于今年冬季发售的PS3独占动作游戏《合金装备4》延期到2008年第二季度发售。本作最早预定于今年冬季发售，据KONAMI官方给出的延期原因是为了要进一步提高游戏的质量以及带给玩家更完美的体验所以决定延期发售，不过在游戏业界这个借口实在是耳熟的很。

前回3位，本次计票377。

6位 PS3 动作冒险 生化危机5

CAPCOM 发售日未定 价格未定

CAPCOM通过PS3的PLAYSTATION Store与Xbox 360的Xbox LIVE卖场，公布了曾在E3展公开的首部实机实时运算宣传影片并提供下载。

前回5位 本次计票 369

7位 Wii 射击游戏 生化危机：Umbrella编年史

CAPCOM 2007.11.15 5040日元

任天堂官方确认，本作不会在德国上市发行，因为负责德国游戏软件评审工作的相关机构拒绝为本作提供评级，所以无法在德国上市。

前回6位 本次计票 351

8位 PSP 动作冒险 战神·奥林匹斯之链

SCEA 2008.3.4 价格未定

最近，曾经制作过《战神2》，目前正在负责PS3版《战神3》以及本作开发的监督巴洛格（Barlog）宣布正式离开索尼公司。

前回8位 本次计票 343

9位 PS3 动作冒险 横行霸道4

ROCKSTARS 2008年第一季度 59.99美元

本作画面有大幅进化，包括对景物、人物与车辆的描写，以及光影与日夜的变化都更加生动写实，充分发挥次世代机的机能。

前回9位 本次计票 326

10位 NDS 动作角色扮演 勇者斗恶龙9·星空的守望者

SQUARE・ENIX 2008年 价格未定

在本作中与大家相遇的地方酒场，应该是由一个叫ルイ−ダ这个女主人来经营。在冒险之前，首先得在此召集伙伴进行组队。

前回12位 本次计票 307

11位 NDS 角色扮演 最终幻想4

SQUARE・ENIX 2007.12.20 5980日元

NDS版FF4是和NDS版FF3）相同的全3D游戏画面，这次的重制版依旧是由NDS版FF3的开发人员们制作，而当初FF4的原班人马也将加入开发阵营。

前回14位 本次计票 296

12位 X360 动作游戏 忍者外传2

TECMO 发售日未定 价格未定

玩家可以攻击敌人的任何部位，斩击类武器可以造成不同的断肢效果，玩家如果砍掉敌人的头，在尸体没倒地前攻击的话，还可将尸体腰斩切碎。

前回11位 本次计票 263

13位 Wii 动作冒险 怪物猎人3

CAPCOM 发售日未定 价格未定

关于《怪物猎人3》放弃PS3平台改为Wii独占的消息，任天堂的社长岩田聪表示，这笔交易也是Wii的全球战略的一部分，“旨在扩展游戏玩家人数。”

前回13位 本次计票 254

14位 NDS 角色扮演 勇者斗恶龙4·被引导者

SQUARE・ENIX 2007.11.22 5490日元

本作是以1990年FC上同名作品为基础所重制，是“天空系列”首部作品，由5个章节所构成，并首度加入“马车系统”与“AI战斗系统”等新要素。

新上榜 本次计票 221

15位 PS3 第一人称射击 杀戮地带2

SCEA 2008年预定 价格未定

据悉本作将具备在线合作通关模式，且索尼的HOME在线服务将提供战队支持，玩家能在此聚集人手，讨论战术，查看自己的级别等。

前回15位 本次计票 216

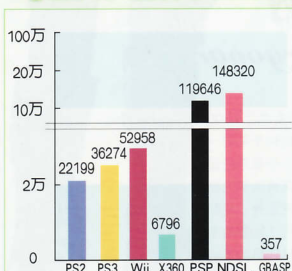
本期上榜的两款游戏分别是PS2上的WE2008以及NDS上的DQ4。KONAMI的WE系列在包括我国在内的全世界范围都有着很高的人气，这次WE2008的推出，距离去年的WE10已经过去了差不多一年半的时间，这无疑让众多喜欢足球游戏的朋友早已等得望穿秋水。

中国电玩榜 最流行 TOP15

本期上榜的作品是PSP上的《恶魔城X编年史》，3D化后的《血轮》在画面上有了明显的进化，不过手感和难度方面仍然维持了老恶魔城系列一贯的特色，这对不少近几年才开始接触CV系列的玩家而言可能会一时适应不过来，更有人对此怨言不断……不过喜欢本作的朋友仍然很多，这点从投票数量上就能看出来。另外，也是近期刚发售的XBOX360作品《皇牌空战6·解放的战火》以及NDS作品《最终幻想战略版A2》也获得了不少投票支持，不过都没能进榜。

排名	作品	信息	计票
1	最终幻想12	■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:406
2	战国无双2·猛将传	■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.8.23 ■4280日元	计票:397
3	战神2	■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元	计票:388
4	生化危机4	■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:372
5	HALO3	■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007.9.25 ■59.99美元	计票:354
6	核心危机 最终幻想	■PSP ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2007.9.13 ■6090日元	计票:341
7	大蛇无双	■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元	计票:337
8	实况世界足球·胜利十一人10	■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:320
9	龙珠Z爆发！流星	■PS2 ■NBGI ■格斗游戏 ■2007.10.4 ■7140日元	计票:316
10	怪物猎人PORTABLE2	■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2007.2.22 ■4980日元	计票:281
11	恶魔城X编年史	■PSP ■KONAMI ■动作冒险 ■2007.10.23 ■29.99美元	计票:279
12	超级机器人大战OG	■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.6.28 ■7329日元	计票:264
13	龙如2	■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:243
14	宿命传说	■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:217
15	异世纪传说3 终焉	■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2007.9.6 ■7329日元	计票:205

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】最新半个月的日本市场方面，游戏主机硬件销量状况与上期没有明显变化。PS3硬件销量有一定的提高，不过这个主要是相对于其之前较低迷的基数而言，绝对双周销量仍然还是比较低的。PSP在经历了上个月初的井喷和月底的逐渐回落之后也开始进入一个比较平稳的阶段了，其与NDS相比，虽然仍稍有不及，但与之前被完全压制的状况相比已经好了很多。（本期统计时间2007.10.15–2007.10.28）

美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2007.10.28–2007.11.3

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	X360	吉他英雄3 摇滚传奇	Activision	2007.10.28	音乐游戏	59.99美元
2位	Wii	吉他英雄3 摇滚传奇	Activision	2007.10.28	音乐游戏	49.99美元
3位	PS2	吉他英雄3 摇滚传奇	Activision	2007.10.28	音乐游戏	39.99美元
4位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19	体育竞技	29.99美元
5位	PS3	吉他英雄3 摇滚传奇	Activision	2007.10.28	音乐游戏	59.99美元
6位	X360	HALO3	微软	2007.9.25	第一人称射击	59.99美元
7位	X360	时空飞梭2	Vivendi	2007.10.30	第一人称射击	59.99美元
8位	Wii	Wii Play	任天堂	2007.2.12	其他	39.99美元
9位	X360	火影忍者 忍者的崛起	Ubisoft	2007.10.30	动作游戏	59.99美元
10位	PS2	侠盗猎魔2	Taketwo	2007.10.29	动作冒险	29.99美元

【榜评】看了这期的美国游戏榜，相信不用我多说，大家也都知道本次的当家花旦是谁了吧？没错，就是《吉他英雄》系列的最新作"摇滚传奇"，XBOX360、Wii、PS2、PS3各个版本都是大卖，而且全都登上了本榜，足以看出美国玩家对它的喜爱程度！ACTIVISION对制做本系列的REDOCTANE的收购不得不让人佩服其眼光的狠辣，仅仅是该系列，就绝对让其在今年内海赚一把，力压EA暂时成为北美地区第一大游戏发行商了。



↑《吉他英雄3 摇滚传奇》各版本的累计首周销量已经超过了一百五十万份。

日本家用机软件双周销售排行榜

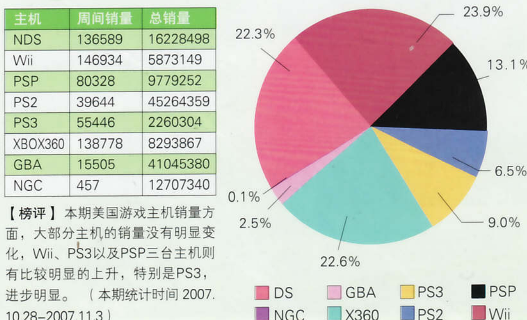
JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.10.15–2007.10.28

排名	平台	游戏	信息	销量
1位	NDS	最终幻想战略版A2	■SQUARE·ENIX ■战略模拟 ■2007.10.25 ■5040日元	143613
2位	PS2	魔塔大陆2 少女们响彻世界的创造诗	■BANPRESTO ■角色扮演 ■2007.10.25 ■7140日元	73089
3位	NDS	DS文学全集	■任天堂 ■其他 ■2007.10.18 ■2800日元	43787
4位	PS2	Seaman2 北京原人育成工具	■SEGA ■模拟育成 ■2007.10.18 ■7140日元	42216
5位	NDS	DS西村京太郎悬念	■TECMO ■冒险游戏 ■2007.10.11 ■3990日元	37166
6位	NDS	口袋妖怪不可思议的迷宫·时之探险队	■任天堂 ■角色扮演 ■2007.9.13 ■4800日元	36022
7位	PS2	龙珠Z爆发！流星	■NBGI ■格斗游戏 ■2007.10.4 ■7140日元	32792
8位	PSP	高达战斗编年史	■NBGI ■动作射击 ■2007.10.4 ■5040日元	32292
9位	NDS	口袋妖怪不可思议的迷宫·暗之探险队	■任天堂 ■角色扮演 ■2007.9.13 ■4800日元	31560
10位	NDS	实况足球 胜利十一人DS GOAL×GOAL	■KONAMI ■体育竞技 ■2007.10.4 ■4179日元	29275

【榜评】经历了前段时间的大作频发以及准备迎接即将到来的年底软件发售热潮，日本游戏市场明显进入了一个低潮阶段，以双周为统计周期的销量汇总前十名中竟然只有一款游戏超过了十万份。而这款游戏就是NDS上的《最终幻想战略版A2》，不过说实话这个成绩与前作首周24.7万份的销量相比其实有了明显的退步，实际上许多玩过的玩家也对本作拖沓的战斗和繁杂的任务怨声不断。

【美国硬件周间销量统计】

主机	周间销量	总销量
NDS	136589	16228498
Wii	146934	5873149
PSP	80328	9779252
PS2	39644	45264359
PS3	55446	2260304
XBOX360	138778	8293867
GBA	15505	41045380
NGC	457	12707340



【榜评】本期美国游戏主机销量方面，大部分主机的销量没有明显变化，Wii、PS3以及PSP三台主机则有比较明显的上升，特别是PS3，进步明显。（本期统计时间2007.10.28–2007.11.3）

寒流袭来千年的记忆，恋上一个传奇！


↑外表吊儿郎当的央赛，一旦动起真格的来是一个很厉害的魔导士。

X360	本刊译名：失落的奥德赛			
	Microsoft	7140日元	12月6日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	600KB

距离XBOX360大作《失落的奥德赛》的发售只有不到一个月的时间了，这款万众期待的次世代RPG游戏由坂口博信为中心、井上雄彦、重松清、植松伸夫等业界一流的创作人员共同倾力打造，游戏主角凯姆是个已经活了1000年的人，不老不死的他对人心不足的欲望非常厌恶，主人公心如死水的人生观使得《失落的奥德赛》带着淡淡的哀愁，是款带有灰色悲伤色调的创新RPG大作，相信一定不会让广大玩家失望的。坂口博信甚至表示这款《失落的奥德赛》是他开发游戏20年经验的集大成之作，倾注了非常多的心血，游戏使用4张DVD，次世代RPG的魅力将在此作中无限绽放。 □文/龙马

←游戏一开始，凯姆只是一个雇佣兵，冷峻的他手握剑柄，傲然伫立在战场上。

央赛·弗里特
Jansen Friedh

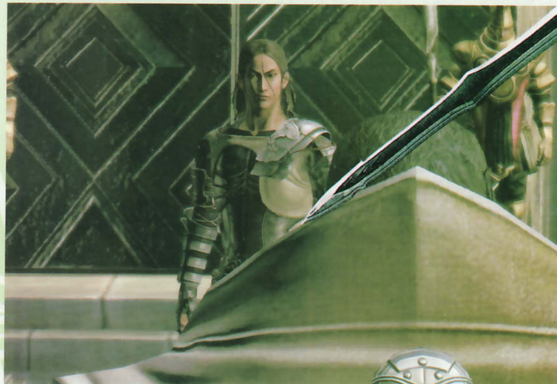
年龄：27岁　性别：男

央赛是一个浪迹江湖的自由人，为人洒脱，一生的最爱是酒和女人。平时是一个吊儿郎当的哼唱着酒吧下流歌曲的男青年，但却是一个相当强劲的魔导士，和外貌的随便不同，央赛其实是一个很有心计的人，为了钱他甚至做过间谍的工作，这次的彗星坠落事件央赛觉得有利可图也加入到调查阵营里来。

塞特
Sed

年龄：60岁　性别：男

塞丝的一个儿子，驾驶潜水艇罗拉丝号纵横驰骋在世界各大洋，是一个有名的海盗。但塞特是一个义盗，锄强扶弱，大半辈子的海盗生涯他救助过不少人，和他老娘塞丝不一样，塞特是顺应自然法则的生老病死，所以60岁的他特别苍老，塞丝反而像他的女儿。塞特生长在海洋，是典型的海洋男子汉，身体强壮，射击技术更是超人一等。



凯姆·阿拉哥纳
Kaim Argonar

年龄：不详　性别：男

游戏的主人公，凯姆是一个生存了1000年的神秘男人，不老不死的他和千年前一样的外貌，只是他失去了那一千年来的记忆，他不知自己从何处而来又将向何处而去，也不明白自己为何是不死之身，在那漫长的一千年的岁月中他经历了无数的生离死别和背信弃义，今时今日的凯姆是一个雇佣兵，负责调查彗星坠落事件

塞丝·巴尔莫亚

Seth Balmore



↑塞丝千年以来大多生活在海洋与森林，与大自然和谐相处的她拥有一颗静谧的心，她是海洋的女儿，森林中的幽灵公主。

年龄：不详
性别：女

和奥德赛一样不老不死的女人，她生活了1000年，但她同样不知自己为何不死，也和凯姆一样失去了以前的记忆，塞丝主要生活在山川河流等自然景地，性格中有其纤细的一面，说话用词上很直接，天生不会撒谎，操纵一柄巨剑，招式也是直来直去，大开大合。想要入手的东西必会拼尽全力去争取，数百年前传说的女海盗。

米恩·努玛拉

Ming Numara



迷茫的追梦人，
究竟何去何从。

↓莎拉那无法忘怀的伤痛到底是什么？她以一颗赎罪的心踏上旅程，用爱来感化一切。

时间的长河，
已经将你遗忘。







莎拉·希斯拉特

Sarah Sisulart

年龄：不详　性别：女

莎拉忘不了以前发生的一次悲剧，她一直在责怪自己，慢慢地把自我封闭起来。莎拉很有责任感，做事非常用心，心中充满了慈爱，不老不死的她有超强的精神力和魔导力，经过漫长的旅程，莎拉还是无法忘怀那场伤心往事，无法自拔的她在悲伤的打击下，渐渐迷失了自我，最后甚至连外貌也发生了变化，但随着与凯姆与塞丝的相遇，同病相怜的感觉令她又重新认识了自我，迎来一个新的开始。

年龄：不详　性别：女

这个不老不死的女性毕生的理想就是创造一个没有战争的与世无争的和平国家，经过1000年的奋斗，米恩终于创建了努玛拉国。但是，在某一个时刻，她忘记了自己为什么是路玛拉国的女王，为何自己拥有强大的魔导力……虽然失去了记忆，但她仍主持着路玛拉国的日常工作，身为女强人的米恩有时也会产生一些往事的幻觉，当她心情烦躁的时候，总要让国家乐队为她来上一曲，抚慰她心灵深处的躁动。与凯姆等人合作创造一个新的和平世界。

使用威力强大的武器攻击，

距离《失落的奥德赛》的正式发售日期只有不到一个月时间了，关于《失落的奥德赛》的访谈这次也算是一个完结了，风风雨雨这么多年，一款游戏从开发到发售也真算得上是一路坎坷，为了我们玩家那数十小时的欢笑，开发制作人员付出的是更多的汗水，坂口博信在访谈中谈及《失落的奥德赛》面上表情极其温和，就像在说自己一手抚养长大的孩子一样，而我们这些观众，心中也流淌着对游戏的爱吧。诚心期望《失落的奥德赛》能获得成功，也希望玩家能喜欢这款作品。

灵感来临的瞬间

——还有一个月的时间，《失落的奥德赛》就要正式发售了，这个游戏是坂口先生独立之后最先着手的作品吧？

坂口博信（以下简称坂口）■是啊，是我独立后最先开始制作的作品。在休息了三年之后，当时我想重新制作一款划时代的RPG游戏，所以就着手企划了《失落的奥德赛》。我想一个生活了千年的人会有一个怎样的故事呢？他们是超过常人的强大，但也有自己的苦衷，他们也会哭吗？也会笑吗？也许是经尽艰辛大彻大悟，也许又是意外地脆弱。我当时想这也许做出来是很奇怪的东西，但说实话，那也是我在三年的休息时间中的感悟，这就是《失落的奥德赛》的起点。

——那么您的奇思妙想是怎样形成的呢？

坂口■是啊，一个RPG游戏世界的“轴心”是慢慢形成的，最先我们构思了10人左右的主要人物，随着这些人物的出现，我们要让他们变得有血有肉，角色的外貌啊服装啊就开始考虑了，然后角色的成长故事也渐渐形成，RPG的世界观就是这样产生的，由小变大，比如说魔导机关，设计人员和我们想这样的东西要有个引擎吧，外形应该如何做，故事应该如何安排和场景合拍等，最后魔导机关的丰富程度和我原先想象的大不一样，这正是集思广益的体现，《失落的奥德赛》不是我一个人想出来的，大家都尽了一份力，这种合作的氛围令我强烈感受到了久违的做游戏的感觉。

——井上先生也是您在上面说的帮了您很多忙的人之一吧，嗯，凯姆的面貌和井上先生的画风有一些不同啊，有点西洋风的感觉。

坂口■是吧，井上先生这次的画风是现实取材的，2004年时他正在雅典参加画展，凯姆的肖像就是在那时画成的，所以有西洋风也就不奇怪了（笑）。

——啊！原来如此！

坂口■他本人也说过不知不觉地就使用了西洋风的画风，但后来他还是在原来的基础上做出不少修改的。

——在游戏的主线之中穿插了一些短编的故事，对RPG也是一种崭新的尝试吧。

坂口■是啊，主要是重清松先生的剧本太宏大了，我们想让玩家最大限度感受史诗般的剧情。但最初我们犯过不少错误呢，现在终于完美结合了。

千年记忆的历史沉重感

——这次的分支剧情创作是您和重清松（日本文学大奖直木奖获得者）先生合作的，原因是什么？

坂口■主要的剧本是我和另两名编剧撰写的，但对于生存了千年的人经历的沧桑感来说还有所不足，所以我就请出了重清松先生。很高兴重清松先生能加入我们剧本的创作，有了他的加入我们的故事更加血肉丰满了。其中感人的地方的确很催人泪下，这是一件艺术品。

——在游戏的主线之中穿插一些短篇的故事，对RPG也是一种崭新的尝试吧。

坂口■是啊，重清松先生的剧情描写很自然地就融合进了游戏，但最初我们也犯过不少错误，现在终于完美结合了。

——是吗？我对“千年之梦”的主题越来越感兴趣了。

坂口■主题啊，一个生存了1000年的人他的心灵会因何而触动，这就是“千年之梦”的主题。

——那么剧情总数有多少呢？

坂口■总共有30几话，全是精品。而且你可以在游戏中细心体会，也可以先取消然后回到标题画面和宿屋细细品味，我们给了玩家更多的选择。

——《失落的奥德赛》有收集要素，需要玩家主动去搜寻吧？

坂口■对，在场景中有很多隐藏的东西。本来收集要素就是RPG的魅力之一，《失落的奥德赛》本身也是一个很传统的RPG游戏。

打造轻松上手的战斗系统

——从目前提供的试玩情报来看，战斗的组合是3个人，一般也就是3人组队战斗吗？

坂口■不是，最多是5人。队友的阵容最多是9人，其中不老不死的人有4个，其他也都是很有特色的角色。而且并不是全部的角色都是朝一个目标迈进的，生存了1000年的人他们都有各自的理想。比如说米恩就主要是为了保住自己一手创造的路玛拉王国。虽然我方的阵容强大，但是游戏中经常会出现分开行动的场景，分散后遇到的强敌是很棘手的。

——说起战斗，游戏中的“壁系统”是战斗的精华所在吧。

坂口■正是这样，这也是游戏战略性的体现。在本次的游戏试玩中战斗画面的上方有一个槽就是表示“壁系统”的，我们又称这系统是“GC系统”，此系统关键就是前方保护后方，让后方的魔法角色蓄力发动强力攻击。画面右上的GC槽受到攻击数值就会减小，成零时玩家的壁就被打破了。一旦出现这种情况，在后方的游戏角色就会受到攻击，失去前方防护壁的后方角色是很容易挂掉的。所以说玩家一定要随时关注GC槽的值，在自己的防护壁未被打破的时候击倒敌人。

——嗯，《失落的奥德赛》里的凯姆是不死之身的设定对吧？也就是说没有“GAME OVER”的时候对吧？那上次微软的东京电玩展展前发布会上，您试玩的时候队伍是全灭了的对吧？

坂口（笑）■喔，那个呀，主人公是不死的没错，HP值没有了一会儿也会慢慢自动回复的，但在有些游戏场景由于时机不对是会造成“GAME OVER”的结局的。

——那么游戏的战斗系统您认为怎样？对初上手的玩家来说难吗？

坂口■绝对不难。我们在制作时收取了很多玩家的回馈意见。大概是每天都有100多封的电子邮件向我们提出这样那样的修改意见，比如说“这个魔法的效果是不是高一点更好啊”“这个BOSS是不是太强大了啊”，其中有很多确实是我们没有注意到的，玩家的热情给了我们很大的帮助，针对玩家的声音我们在很多地方做出了平衡性调整，所以这次的战斗系统，即使是初上手者也不会感觉到太大困难。

——那么，最后请您说明一下MISTWALKER会社今后的走向吧？

坂口■我们目前主要制作了《蓝龙》和《失落的奥德赛》，目前也有几款新作在开发之中，明年春天的时候一些我们的新作就会与玩家见面了。可以说我们的MISTWALKER处于第二个转折点吧，我们今后也会冒着风险，为玩家带来更多不同感动的游戏，敬请期待。



托尔塔 Tolten

乌拉王家血脉唯一继承人，只有他能够使用王家传说中的武器，自从施行民主共和制后，托尔塔不过是一个普通平民。虽然还拥有王产，但已经没有实权。

库库&玛库 Cooks & Mack

双子的姐弟，姐姐库库活泼大方，弟弟玛库却有一些内向，两姐弟从小丧父，与病弱的母亲生活在一起。库库虽然举止粗野，但内心却是极其温柔，玛库沉默寡言，心中却闪动着豪情壮志。

将敌人们轰杀至片甲不剩！

游戏的故事，是在乌拉共和国开始的。为了调查突然落在这里的一颗小行星，凯姆等人组成了探险的队伍，向着小行星落下的格兰德斯塔夫前进。一开始的冒险是徒步进行的，后来逐渐有了交通工具。乘坐这些交通工具，主人公一行可以来往于世界的各个角落，以前去过的地方还可以用特殊的传递方法进行快速移动。关于在游戏中移动的方式，我们在这里有新的情报透露给大家。

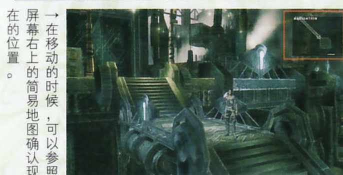
似曾相识的城镇

这个游戏的城镇构造与其他RPG类似，在街道上有人们在来回穿行。在这里搜集有用的情报，可以获得与冒险有关的新的消息。

风格迥异的场景



←这里是近代风格的城镇，平静的街道上，凯姆和一只狗狗在进行交流。



→在移动的时候，可以参照屏幕右上的简易地图确认现在的位置。

在地图上简单移动



↑在大地图上选择要去的地点，之后就可以移动到那里。这种设计在许多RPG中已经是司空见惯的了。

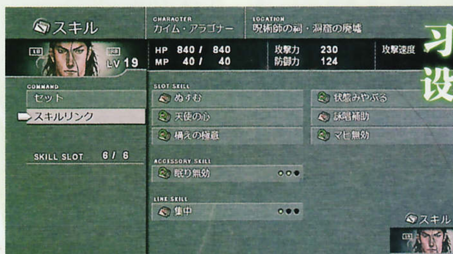
乘坐潜水艇到海底



←游戏中出现的潜水艇"鹦鹉螺号"在游戏中盘获得。

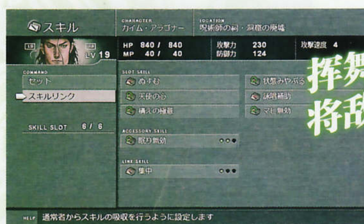
随时设置的战斗技能

在战斗的时候，除了普通攻击之外，各种特殊技的使用也很重要。



习得技能之后 设置完毕即可使用！

↑吸收的技能可以装备在技能表中，一般来说，技能表能够装载的技能数量是有限的，根据不同的场合要进行不同的设置。



↑与主角在升级时自动学习技能不同，作为不死之身的凯姆必须通过其他手段得到技能。在不死者的队伍中，先选择要学习的技能，之后在战斗中得到一定的技能点数，补充在技能中。此外，还有依靠装饰品发动的"装饰品技能"和通过普通道具发动的"道具技能"。



挥舞大剑 将敌人一斩而光！

↑这一招的对象是前排所有敌人。使用此技的时候敌人的GC值（屏障）也会减少。

→前排的敌人都受到强烈的冲击，同时防御屏障削弱，这是很实用的一招。

↑挥剑的时候，主人公身上也会冒出斗气，看上去很有小宇宙的效果。

剑气如虹 贯穿前列敌阵

逆天般的必杀技

除了主角之外，其他人也拥有自己独特的战斗能力，针对不同的敌人有特殊的效果。

能量冲击



这是针对敌人单体的强力攻击。能够使前排敌人的防御屏障崩溃，画面中的敌人HP只有620，这一击有690的伤害，可以将敌人一击必杀。此技威力甚大，但是只能针对一个敌人，所以在使用这一招的时候，要注意旁边的敌人有可能发动攻击。后面的队友可以给使用这一招的人进行辅助加强。

魔法墙壁



使前排队员的防御屏障（GC值）升高。GC值直接关系到战斗的进行，因为它的高低关系到能否有力地保护后排的同伴。在使用这个技能之后，前排对后排的守护明显加强。有了这个技能做后盾，后面的队友可以更好地履行辅助战斗的任务。在战斗中充满了这样的战略性，玩家在游戏时必须开动脑筋。

化身为巨大的骑士！





和雷纳德同年龄的17岁少年，支配着古利德这座城市的大富豪，外表看起来有些放荡不羁，但其实很温柔，和父母的关系非常冰冷，行事任性但洞察力敏锐。



↑一个在酒店当调酒助手的少年，机缘巧合之下又得到了白骑士的正义力量，为了解救公主踏上征程。

自由组合连续技，编辑逼真个性角色。

《白骑士物语》除了主人公等固定角色外，还可以自由设定一个角色同行，这个角色就是相当于玩家的化身，本作的角色编辑机能十分强大，不仅可以设定身高、体重等基本项目，还可以对眼、鼻、口等各部位进行详细设定，细致到连这些部位的颜色、形状、角度等都可以进行自定义。玩家完全可以设定出和自己一模一样的人物登场。关于游戏的战斗部分，玩家可以自己创作自己喜欢的“连续技”，诸如“斩→浮空斩→空中斩→火焰攻击”这一系列连续技的制作方法。玩家只需在菜单内将各种招式进行组合便可以轻松实现，另外游戏中玩家可以根据战况使用魔法、连击等多彩的攻击方式。本作的战斗追求的是真正的“真实”，无论是角色还是怪物的动作都将接近真实。在真实的动作的映衬下，非现实的巨大白骑士与巨大怪物就拥有了压倒性的存在感。另外《白骑士　　物语》中角色将没有MP值，战斗　　时可以利用地形，阵型，来提高攻　　击效果。



←一尊美丽的女神像，当古拉则尔来到她面前时，万缕金光照亮了黑暗的角落，是正义的力量要净化她的心灵吗？

↓雷纳特与公主的邂逅只是短暂的一瞬，但那双手相触的温暖永远留在了他心里。



短暂的相遇，一分半秒的恋火，镌刻心中……

袭击巴朗德尔城的神秘集团，古拉则尔就是“维扎特”集团的首领，这个22岁的美少年与雷纳特等人敌对。





在沙漠之城阿尔巴拉当舞娘的17岁少女，自尊心相当强，虽然还是一个少女但却十分成熟稳重，后来与雷纳特一行结伴，其动机还有很多疑点。

白騎士物語

しろきしものがたり

《白骑士物语》可以说是最让人期待的PS3RPG新作，LEVEL-5之前开发的《银河游侠》和《勇者斗恶龙VIII》都获得了肯定，根据目前公布的情况来看，这款巨大怪兽横行的中世纪风格世界为时代背景的RPG无论在开发规模还是技术上都有很大提高。

□文/龙马

PS3	本刊译名：白骑士物语			CERO 審査予定
	LEVEL-5	价格未定	12月31日	
角色扮演	蓝光	日版	1人	记忆卡容量未定

傲立天地之间！

《白骑士物语》讲述的是一个与众不同的精彩故事。巴朗德尔是一个非常和平的王国。美丽的公主正在参加成人典礼的时候，神秘的黑色军团不知从哪里涌出，袭击城堡抢夺巴朗德尔传说中的古代遗产，混乱中雷纳特带着公主逃往地下宝库，而宝库里储藏着从古代遗迹中挖掘出来的白骑士的神秘铠甲，雷纳特与白骑士之魂立下誓约，获得了白骑士的力量，打败了来袭的军团，但公主却被劫走了……充满奇幻色彩的世界、宏大的故事背景、紧张激烈的战斗，本作从公布之日就受到了业界和广大玩家的追捧，我们期待一个新的RPG巅峰之作。



龙骑士身高是普通人的3倍，一般男性只及龙骑士的膝盖，翅膀与三叉戟是其最大特点。

红骑士现身，究竟是敌是友？

自白骑士、黑骑士之后新的骑士亮相了，这个全体通红的威武骑士就是传说中的"龙骑士"，身穿红莲铠甲，手持一柄巨大的三叉戟，背部还有一双翅膀，这个红色骑士当然也像白骑士和黑骑士那样是由某个人变化而来，这样强劲的骑士幕后操纵者到底是敌是友？



与黑白相对的第三种骑士！龙骑士

白骑士和黑骑士是古代文明遗留下来的巨大铠甲，其中蕴藏着强大的力量，只有受到其中的骑士之魂认同的人，才能与骑士之魂结下盟约，获得变身为巨大骑士的能力。已知的是白骑士的变身者是雷纳特，而死对头黑骑士的变身者还是一个谜。不同的骑士代表着不同的势力，黑白骑士的宿命之争也许是继承了古代的遗志。



←夕阳西下，雷纳特一行停下了脚步，各自握紧手中的武器摆出临战的架式，目光却是盯向上方，到底在他们面前出现了怎样的怪物？

漫长的旅途，处处潜伏着危机。



→雷纳特一行面前出现的竟是如此巨大的怪物！若是以寻常人类的力量难有胜算，变身白骑士的时候到了，堂堂正正地来一决胜负吧！我要将你斩于剑下！

咚·卡玛洛列

沙漠城市阿尔巴拉的统治者，体型约是人类的两倍，终日呆在豪华的王宫里，享受着奢侈的生活，为了夺回公主而进入阿尔巴拉的雷纳特一行希望得到它的帮助。



《白骑士物语》的环境和人物刻画都相当精美，美丽的森林场景，环境的动态完全可以媲美CG。人物建模也相当出色，脸部和头发描绘细致，在TGS的影像中可以看到本作有着广袤的世界地图，巨大场景加上细腻的细节刻画，是一项多么巨大的工程。尤其是一头长达2000米的巨龟身上驮着的城镇，可以想象这样大气魄的场景以PS3的性能呈现出来将会是多么壮观的景象！



←卡玛洛列富贾一方，沙漠城市阿尔巴拉完全处于这个蛤蟆控制下，豪华宫殿中它傲慢地接见雷纳特一行人，含着导管像是吸吮着什么药物。

魔界戦記ディスガイア3

强火流混沌派厨房剑，炎之料理信念天下第一。

杂烩先生

学园"家谛科"的热血凶师。喜欢说教，但说什么都用料理来打比方，因此没人能听懂。

有着"史上最凶战略RPG"称号的《魔界战记Disgaea》系列在PS3上的首部作品《魔界战记Disgaea3》正式公布了发售日。这也是日本一SOFTWARE进行的首次PS3平台游戏开发。本作继承了系列前两作中极度充实的收藏与修炼要素，并在战斗系统与演出效果上完成了大幅进化。一款披着可爱设定与清新风格外衣的"魔王级"游戏，即将在PS3上登场。 □文/蓍子

PS3	本刊译名：魔界战记Disgaea3			CERO 審査予定
	日本一	7140日元	2008年1月31日	
战略角色扮演	BD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

为一己野心冒充勇者之名，以讨伐名义挑起叛乱之实……

本作的舞台是巨大的魔界学校"魔立邪恶学园"，主人公玛奥是魔王的儿子，同时也是学园中的精英，拥有邪恶指数180万的天才头脑。玛奥整天算计着如何打倒身为学园理事长的父亲，为实现野心，玛奥决定扮成自己最讨厌的勇者向父亲开战。另一边，本作的女主角，玛奥的青梅竹马拉斯贝莉尔是个生性叛逆的女孩子，在善恶颠倒的魔界学园中从来不迟到缺席，必定按时完成作业，有空闲时间就去做义工，因此被评为首屈一指的不良少女。拉斯贝莉尔听说玛奥的计划之后，非要缠着玛奥一同行动。一场古怪的大战就这样展开了。



→拉斯贝莉尔被父辈随随便便地"设定"成了玛奥的竞争者。

自称女主角的魔界不良少女



倒霉的勇者……

←就在玛奥为出师之名发愁时，一个平庸的勇者阿尔玛斯闯进了邪恶学园。

为成为魔界第一不良，一定要追随大姐做善事。

明日祸

拉斯贝莉尔的一号手下，性格沉静，有点爱犯迷糊。有向受伤的对手赠送千纸鹤的怪癖。

稀奇古怪的学园

"魔立邪恶学园"是一所非常奇怪的学校。由于严格遵循魔界的价值观，学校里的校规与常识完全不同，如果学生按时跑去上课，反倒会因"给人添麻烦"而受到"凶师"的训斥。在这样的学园里，真刀真枪地开战是家常便饭，或者倒不如说，这才是魔界学园奉行的教育方式。不过，能够执掌这样的学园，也说明玛奥的父亲——魔王理事长的手腕非同寻常。玛奥虽然在夺取阿尔玛斯的勇者之名后建立了以"讨伐魔王"为旗号的反乱军，但依然逃脱不了被父亲玩弄于股掌之间的命运。仅凭一个"勇者"的称号，玛奥真的能够实现野心吗？



颠倒善恶是非的大战，

进化后的战斗系统

《魔界战记Disgaea》最大的魅力之一就是设计精良的战斗场景。战斗的基本形式很传统，除了在地图上配置战斗单位，通过回合制展开行动之外，还设置了高低差与角色方向修正等经典的战略要素。但是，系列中特有的投入要素也非常充实。右边介绍了战斗的基本流程。



充足的信息量

→地形与高度等情报在地图显示中一目了然。

↓除了普通攻击技巧，游戏中也有各种各样的魔法。魔法发动时的画面效果比以往更加华丽。



比以前更具魄力的魔法效果画面

1. 从本阵出击

先在被称作"基地区域"的本阵中用光标选中位置，再选择出击的角色，就能将战斗单位配置在地图上。每关能够派出的单位数量各不相同，玩家要根据战局思考队伍的构成。



↑初期敌我位置影响着战略的运用。

2. 指令式行动

玩家可以对地图上配置的自军角色下达各种指令。可以下达的指令包括"移动""攻击""举起"等种类，根据不同情况分别使用。

3. 回合的结束

选择"回合终了"就可以转入敌方回合。己方的攻击并不会在指示后立即展开，要到玩家选择"攻击开始"或"回合终了"后才开始实行。

攻击行动种类多样

"攻击"指令中除了通常攻击，还包括特殊技、固有技和魔法等行动。另外，本作中还追加了在同回合中连续攻击同一敌人的"连携"以及让怪物武器化的"魔转换"等，行动种类丰富多彩。



↑新要素的投入度也非常高。

通过会议组织战力

面对敌人的大军，仅靠主人公是无法取胜的，为了强化战斗力，玩家必须不断招募各种泛用角色。在本作中，这项行动是通过"生居会"系统完成的。当主角在教室里时，只要选择"班会"选项，就能够进入"生居会"模式。这个模式很像前作的"暗黑议会"，玩家首先要向与会者提出议案，其中就包括"角色作成"。议案提出后，与会者的态度会全部显示在画面上。此时，玩家可以直接向反对者行贿来进行收买。然后，与会者会对议案进行表决，实力越强的委员代表的点数越高。如果赞同点数超过了反对点数，议案就会被通过，反之则会被否决。不过，即使议案被否决，玩家也可以选择"武力说服"选项，此时玩家要和所有的否决委员开战，如果战斗胜利，可以强行将议案通过。想获得强力的泛用角色，就必须熟悉这个系统。



地形块系统的追加

由"地形标志"和"地形格"构成的地形效果系统是本系列中重要的系统之一。在本作中，这个系统得到了进化，更具立体感的"地形块"取代了"地形标志"，成了本作中地形系统的核心要素。地形块可以使地形格产生各种效果。

重叠地形块累加效果

"地形块"是具有一定颜色的立方体，可以赋予"地形格"各种辅助效果。如果将"地形块"重叠摆放在同一格中，还可以使效果进行累加。另外，让角色站在地形块上也能获得辅助效果。



效果的累加!!

同色块的消灭

地图中有些位置被地形块阻挡，玩家的部队无法前进。但是，只要通过投掷使两个以上同颜色块横向或纵向连在一起，就能引发地形块的消灭。利用这种方式可以一口气消掉障碍物，还可以对站在地形块上的角色造成伤害。另外，通过消灭引发其它消灭还可以形成"连锁"。

活用地形系统！

特殊技的合体

"特殊技"是能对敌人造成大伤害的重要攻击方式。在本作中，如果用不同角色的特殊技连续指定同一敌人，技巧的名称与动作会发生"合体"，威力变得更强，取得的经验值等奖励也会上升。

→用弓箭技与怪物技连续进攻……

技能合体!!



←进化成了时代剧一样的特殊攻击，将敌人冻在半空。

进化后的投掷

"举起"与"投掷"是前作中另外一项主要系统。角色们可以通过"举起"指令完成"叠罗汉"动作，借以完成段差移动或组合攻击。本作中，"举起"与"投掷"得到了进化，叠在"塔"中部的角色可以直接掷出，组合攻击也有所变化。



↑通过"举起"指令叠罗汉之后使出的强力攻击。

将在全新平台上拉开帷幕!!

成为小小国王

小さな王様と約束の国
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

《最终幻想水晶编年史·小国王与约定之国》是今年10月10日"任天堂秋季发表会"上公布的Wii新作。这款游戏在商品形式上最大的特点就是通过网络下载的方式进行销售。下载这款游戏的渠道是任天堂预定于2008年3月开始实施的网络服务"Wii Ware"。使用这项服务的玩家首先要登录任天堂的销售网站，然后使用"Wii Point"购买所需的游戏软件。"Wii Point"是有偿的网络点数，除了在日本本地的任天堂专卖店和授权连锁店中直接购买点数卡外，也可以使用信用卡在任天堂的销售网站上购买。《小国王与约定之国》是"Wii Ware"的首发软件，预定于明年3月与任天堂的这项网络服务同步推出。本作的剧情接续在NGC版《最终幻想水晶编年史》之后，是一款以"建设王国"为主题的全新作品。 □文/著子

Wii	本刊译名：最终幻想水晶编年史 小国王与约定之国				CERO 審査予定
	SQUARE ENIX	1500 Wii Point	2008年3月预定		
角色扮演	网络下载	日版	1人	记忆容量未定	

Leo

水晶选中的传人 立志振兴故乡的少年

因母亲身故，父王神秘失踪而继承了王位的小小国王，因故乡被瘴气所灭而被迫流浪。在边境被水晶选为"伟大之王"的继承者，获得了将想法转化为现实的神奇魔法"建筑术"，因此立志复兴王国。

Chime

于公于私都对国王尽心尽力的能干大臣

年纪轻轻就当上了王国的大臣，如同姐姐一般照顾着小王的坚强女子。是克拉瓦特和赛尔奇族的混血儿，精通魔法且拥有渊博的知识。在重建王国的计划开始后，从国务与生活双方尽心扶持着小王，是小王背后的有力支持。

本作讲述了一个年幼国王用魔法之力重建王国的故事。国家因老王舍弃国家失踪而灭亡，年幼的小王流落到边境，来到一个只有空城与水晶的荒凉之地。为了遵守"遥远的约定"，小王和家臣们开始重建王国。



↑ 本作是一款结合了模拟与角色扮演要素的"国家建设RPG"。







在荒凉的边境中以王国振兴为目标

《最终幻想水晶编年史》是什么？

《最终幻想水晶编年史》是SQUARE·ENIX于2003年在NGC上发售的一款RPG游戏，描述了一群为拯救被瘴气侵袭的村庄而寻找"米尔拉之滴"的人们的故事。本作的最大特点是使用GBA当作手柄，实现4人同时游戏。



建设培育冒险者的王国——

本作的故事接续在NGC版《最终幻想水晶编年史》之后。在“水晶调查队”的活跃下，世界上的瘴气被消除，和平重新降临，本作的舞台就是这个世界当中一块小小的边境之地。本作的主人公——少年王雷奥就在这个边境之地被水晶授予了不可思议的魔术——“建筑术”。在游戏中，玩家要操作雷奥，用“建筑术”修建房屋，培养各种冒险者对世界展开探索，逐渐复兴曾经灭亡的国家，并揭开水晶当中隐藏的秘密。“建筑术”拥有神奇的力量，可以凭借使用者的思念建造出民宅及旅店等设施，唤回失散的民众。最开始时，整个王国只有王城和一座水晶广场，但经过发展之后，就会逐渐出现繁华的街道。最开始时，能修建的房屋只有民宅一种，但随着和归来的民众对话，人们的回忆与见闻会融入雷奥的思想，能够修建的建筑物也逐渐增加。另外，使用建筑术时要消耗被称作“精灵力”的能源。

利用建筑术建造各种设施



↓ 对于年幼的国王来说，如同姐姐一样的大臣查伊姆是非常值得信赖的人。



重视街道的发展 使王国中恢复生机

↓ 吸引更多的臣民，在“集思广益”下扩充设施，是王国得以顺利发展的根基。





↑ 小王的最终目的是重建昔日的王国，但在荒凉的边境实现目标并不容易，建设的步骤与规划非常重要。

最大限度发挥玩家的想象力 在有限的世界中创造梦想

在“任天堂秋季发表会2007”期间，本作的总监河津秋敏，制作人土田俊郎和设计监修板鼻利幸接受了记者的采访。下面的对话将带您从一个侧面对本作进行了解。

——本作是作为“Wii Ware”的下载销售软件发表的，这个项目是经过了怎样的过程才起动的呢？

土田■一开始先出现了“是不是在Wii的下载软件方面做些东西”的提议，然后就有人提出“《最终幻想水晶编年史（下文简称FFCC）》的世界设定大概最合适”的想法。就这样开始了。

——在《FFCC》开发组名单中看到土田先生的名字时，真是吃了一惊呢。

土田■我们公司制作游戏时，多数都是先创作出剧情再开始进行设计，但本作是先从设计工作着手的。首先有一位国王，然后建造建筑物形成街道，最后逐渐建设起一个国家，游戏设计就这样定形了。在考虑如何将这个构想实现时，我们决定舍弃一边参考数值一边玩的路线。我们想让玩家一边与街道中的人们进行交流，一边考虑如何使街道得到发展。由于这是个全新形式的游戏，我们先做了一个“试作品”。从试作品的时候我们就使用了板鼻的角色设定，结果这些角色显得非常合适。

——接受了土田先生的设计委托后，板鼻先生是怎么想的呢？

板鼻■当听说试作品要使用我的设定时，我的想法是“请一定让我试一试”。土田给人的印象是“制做硬派游戏”，对于这次会作出什么样的游戏来，我抱有很大的兴趣。然后我就看到了“扮演国王建设王国”这个构想。由于前作的世界设定很独特，我觉得这样的构想非常合适。《FFCC》的设定是我直接负责的，但这次是“监修”的形式。这次的主角色设计师是前作也担当了角色与怪物设计工作的泉泽（康久）。泉泽擅长描绘可爱中带有一丝古怪气质的角色，我对他的角色在游戏中如何表现很感兴趣。从实际结果来看，角色的表现非常鲜活，我认为这次设计是成功的。

——关于土田先生的整体构想，河津先生是怎么看的？

河津■游戏系统显示了土田的特色。界面非常平易近人，能令人不知不觉沉浸其中，是一款很有游戏感觉的游戏，尽管“建筑术”是个取巧的设定。（笑）能把这种剧本自然地吸纳进去，这也显示了《最终幻想》的特色。



↑ 本作继承了系列原有的世界观。

通过冒险者收集精灵石

使用建筑术所需的“精灵力”是以迷宫中存在的“精灵石”作为载体的。想蓄积精灵力，就必须收集精灵石。但是，迷宫中满是凶暴的怪物，年幼的国王是无法与之战斗的。因此，从居民中选出来的“冒险者”要代替国王执行这项必不可少的任务，前往迷宫中进行探索与收集。



详查资料是探索前的重要任务



↑ 地图画面的情报显示非常详细。



→ 冒险者们的等级、职业与装备各异，性格也都不相同。

↓ 冒险者们的探索成绩直接关系着王国发展的速度，因此对冒险者们的培养与组织是本作中最关键的要素之一。很多情况下，让冒险者们组成团队是比较好的探索方法。



冒险与探索是精灵力的主要来源

← 游戏中的迷宫多种多样，每个迷宫中有着不同的精灵石，出现的怪物等级与种类也不相同。玩家在出发之前应当仔细查看迷宫资料，并选择合适的冒险者队伍前往探索。

Yeti是一家PC与家用机游戏并重的游戏开发商，本次公布的PS2版《恋姬无双》是一部纯爱历史冒险剧，预定明年春天发售，《恋姬无双》的Windows版本已于今年1月在日本发售，获得日本广大宅男和腐女的热情追捧，反响相当不错，Yeti遂决定推出PS2版，PS2版虽是移植作品，但还是加入了很多新要素使游戏更加完美。 □文/龙马

恋姬无双





←↓画中美女含娇带嗔，一个个身材苗条，体态轻盈，此等美女互相撕打起来一定让看官满意。

乱世巾帼女英豪，上演三国恋姬无双。

《恋姬无双》是一款将三国志中登场的人物全部女性化、萌化的游戏，其中包括关羽、张飞、诸葛亮等等众多人物。只要把那些魏蜀吴三国名将们的名字一去掉，那这游戏就现出了真身——典型的成人游戏。《三国志》原作在这款游戏里被全面推翻，Yeti的卖点很清楚了，就是想用美少女来捞一桶金。这款让玩家陷入美少女平行世界的喧闹恋爱冒险喜剧，有御姐，也有LOLI！萌得不得的《恋姬无双》获得秋叶原宅男腐女的PC游戏软件排行榜第一名的好成绩。想也是，该游戏成功之处就在于其不拘一三国时代冠以美少女乱世争雄，妙哉妙哉。



天马行空的想像。

妙笔生花气象新，移花接木三国情。

嘻笑怒骂的无双闹剧——芳华绝代多情自古空遗恨。

欲拒还迎少女情窦初开，争风吃醋痴情女疯抢负心郎。

PS2	本刊译名：恋姬无双（暂名）			CERO 審査予定
	Yeti	价格未定	2008年春	
冒险	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定



关羽

真名爱纱，使一柄比自己身体还长的青龙偃月刀，是最初与主人公邂逅的少女。



张飞

真名铃铃，是个矮个子女生，什么都吃食量特别大，平常喜欢用蛇矛捉虫玩。



诸葛亮

真名朱里，在危难时被主人公所救，特别怕羞，面对男性常常会脸红心跳。



赵云

真名星，冷静的女子，目光如炬能一眼看破敌人的破绽，战斗英姿如同跳舞。



马超

真名小翠，是一个不像女人的女人，特别心急好动，冲锋陷阵无所畏惧。



黄忠

真名紫苑，典型的御姐，擅长使弓百发百中，喜欢恶作剧，兴趣是调戏主人公。



璃璃

黄忠的女儿，和张飞（铃铃）关系很好，两人以姐妹相称，但她却很怕关羽。



曹操

真名华琳，是一个冷美人，一心只想制霸天下，对男人一点兴趣也没有。



夏侯惇

真名春兰，对曹操忠心不二，性格刚烈，凡是与曹操敌对之人一律格杀勿论。



夏侯渊

真名秋兰，夏侯惇之妹，从小辅佐姐姐，生性善良，经常阻止姐姐狂暴的行为。

江山如此多娇，爱到情浓时。

《恋姬无双》的出场人物超过30人，每个人都有自己独特的剧情，想入非非的设定简直把三国恶搞到无以复加，日本厂商的恶搞功力果真非同小可，看看那面带娇羞的女巨人貂蝉，不知她在本作中能不能和吕布谈一场恋爱，沉默寡言的吕布想必会被她追得满街跑，还有那个外表冰冷的孙权，暗地里竟对我们的男主人公柔情蜜意，而真名就叫思春的甘宁又爱孙权爱到不能自拔，还有董卓也恋上了我们的主人公，张辽更是由恨变爱，跟关羽数度交手后竟情不自禁坠入爱河……这样错综复杂的爱情情仇关系，不死人看来是得不到结果的，《恋姬无双》中的三国乱世绝对是情敌间的对抗，就因为一个男主人公北乡一刀突然的闯入，不知多少原本坚贞不屈，流血不流泪的女豪杰春心荡漾，为伊消得人憔悴。“英雄本色”说明英雄本来就是好色的，女英雄也概莫能外。


公孙赞

北方小邦的领主，故事伊始被主人公率领义勇军所救，为人非常温和。


颜良

真名斗诗，袁绍手下的武将，与文丑关系很好，梦想是与文丑漫游天下。


文丑

真名猪猪子，与斗诗情投意合，迫不及待想与斗诗漫游天下，祈盼天下安定。


荀彧

真名桂花，曹操的军师，受曹操影响也非常讨厌男人，对曹操怀有特殊感情。


许褚

真名季衣，夏侯惇所疼爱的部下，一介女子却力大无穷，武器是一对铁球。


孙权

吴国之王，做事雷厉风行，有些女强人的气质，但暗地很喜欢主人公。


周瑜

真名冥琳，心系吴国的兴衰，不管是怎样残酷阴险的计谋都无顾忌地采用。


甘宁

真名思春，孙权的近卫队队长，责任心很强，其实是爱孙权爱到不能自拔。


孙尚香

真名小莲，调皮可爱好奇心强，本来想偷袭主人公一行却被捉住调戏一番。


陆逊

真名稳，孙权的弟子，为人稳重温柔，是个经常面带微笑的大姐姐。


大乔

名扬天下的双子美少女中的姐姐，终日依偎在周瑜身边，是个缠人的家伙。


董卓

真名仲颖，特别喜欢主人公，只以喜欢的人的标准来衡量事物，没有主见。


吕布

真名恋，非常内向，喜欢一个人独处，拥有强大力量的她不依靠任何人。


贾驱

真名泳，董卓军师，架着一副眼镜装深沉，不幸的是所使计谋常被敌人识破。


张辽

真名霞，曹操麾下的猛将，经常与关羽交手，后来竟由恨变爱喜欢上了关羽。


华雄

董卓手下的一员猛将，自视甚高，但很轻易地就被关羽干掉了。


袁绍

真名丽羽，是出身名门的大家闺秀，心高气傲，后来成为主人公的阶下囚。

时空逆转三国乱世再现，美女无双眼前春光无限。

时空倒转？真有这么回事吗？我追捕着潜入学校的小偷而跑了出去，但当我翻过墙壁时，我突然发现眼前已经是一片一望无际的荒野……这究竟是怎么回事？就在我满腹狐疑的片刻之间，一群手拿寒光闪闪的武器的大汉已经把我团团围住，并且对我喊道：“想要命的话，就把身上的武器卸下来。”为什么？还有，这到底是什么时代的语言？我刚想抗议几声，但那些大汉一边不分青红皂白地胡言乱语，一边举起武器向我袭来……当我正要放弃的时候，眼前出现了一位黑发的少女。手上的青龙偃月刀轻轻一挥，那帮彪形大汉纷纷倒地，帮我收拾掉袭击我的敌人后，那黑衣少女莫名其妙地向我恭敬行礼并说道：“我的名字是关羽，我的主公，让我们共同平定这乱世吧。”天哪，这到底是怎么回事？谁来告诉我啊！



主人公在没有任何征兆的情况下突然来到了一个不可思议的三国时代，但此三国并非彼三国。你将坠入从关羽到张飞，从诸葛亮到赵云，马超，黄忠等全都是美少女的平行世界，主人公将在刀光剑影中碰撞出爱情火花！


↑貂蝉是三国中的一个绝世美人，不知吕布看见这等容貌的貂蝉会不会吐。

点评人 蓍子





忌火起草

《忌火起草》在年内PS3的日版新作中算得上引人关注的作品之一了。这款游戏是“SEGA×CHUNSOFT PROJECT”的一环，采取由CHUNSOFT开发，SEGA发行的合作形式推出。CHUNSOFT是文字冒险类游戏制作的大家，这款“音响小说”系列的正统续作在全新开发技术支持下登陆PS3，给喜爱这类游戏的玩家们带来了不小的诱惑。本作采用重视“音响”的形式，游戏中逼真的音效配合画面与文字，对剧情的表现起了重要作用。

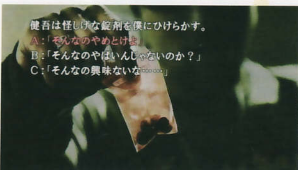
PS3	本刊译名：忌火起草			CERO C
	SEGA	7980日元	2007年10月25日	
文字冒险	BD-ROM	日版	1人	3000KB

静寂处侧耳，倾听悲怆的低语
幽暗中回首，凝视颤栗的真实

CHUNSOFT做恐怖类文字冒险游戏的本事，可以算是人所共知。虽说这家公司早在初代《勇者斗恶龙》时就已经作为游戏程序设计公司而出名，但真正创出自己的品牌，还是从1992年在SFC上发售了《弟切草》之后。因此，说恐怖类文字冒险游戏是CHUNSOFT最初的招牌也不为过。CHUNSOFT最有代表性的文字游戏就是“音响小说系列”，包括《弟切草》《街·命运的交叉点》以及《恐怖惊魂夜》等，每一部作品都引起了比较大的反响。此次的《忌火起草》是“音响小说系列”的第六部作品，也是首次在PS3平台上开发的游戏。因此，《忌火起草》在发售之前受到的关注还是非常高的。

虽然《忌火起草》的名声不小，但这款游戏的特殊性导致了国内玩家欣赏它的困难。首先，本作的平台是售价相对高昂的PS3，拥有它的玩家目前还不算太多；其次，这款游戏的基本形式是文字冒险，语言差异造成的障碍表较明显。另外，本作在开发中特别重视“音响”这个主题，为了突出临场感，游戏只在情境与心理部分使用文字进行表现，人物对话全都是不带字幕的真人语音。虽然对话内容可以使用“既读文字阅览”功能进行查看，但想准确理解情节，还是需要比较高的听力水平。因此从整体上看，本作的“门槛”显得稍微高了一点。

本作的主人公是一位名叫牧村弘树的20岁大学生。牧村隶属于学校的野草研究社，但这个“研究社”实际上只是大家聚在一起游玩的团体。社团中一位名叫早濑爱美的女孩子令牧村心动，但早濑因为过去的不幸经历而总是带着一丝阴暗的表情，令牧村不知如何接近。就在此时，学校中发生了学生陆续被烧死的神秘事件。调查中发现，死去的人似乎都曾服用过一种名叫“幻象”的药物。“幻象”不是违禁药品，但服用者却都出现过幻觉或幻听的症状。令牧村感到苦恼的是，自己虽然并未服过这种药，却也有同样的症状出现。为了让牧村从“诅咒”中摆脱，研究会的成员们都喝下了“幻象”，并前往一座大宅之中。大宅四周开满了作为“幻象”原材料的野花，而这种野花的名字叫做“忌火起草”。恐怖与悲伤的故事，就在这种秘的大宅中开始了。



本作各处都可以看到“音响小说”系列熟悉的要素，例如自由变更文字大小，画面明暗及音响方式等等，游戏舒适度方面把握得非常到位。但同时，本作也使用了很多全新的设计。由于人物对话是全语音，重复阅读的表现方法与以前的作品不同。按方向键中的上键可以随时查看已经欣赏过的文字与对话，但人物语音并不会再次播放，如果想把握具体情境，还是应当随时注意倾听。Tips系统在本作中复活，当文章中出现蓝色的关键词时，只要按下△键就可以查阅关键词的相关情报。同一个词的情报会随着剧情发展而逐渐更新，因此游戏中一定要尽量查遍所有Tips，才能准确理解故事内容。本作的剧情树也采用了新的表现形式，玩家所选的选项会在其中一并表示出来，对于想收集所有结局的玩家来说，这项改动无疑方便了很多。另外，本作中还收录了两个有趣的附加模式。第一个模式是“百八怪谈集”，进入后，屏幕中会显示出108根点燃的蜡烛，游戏中会不断出现各种“怪谈”，每读过一个，蜡烛就会被吹灭一根，当108根蜡烛全部熄灭后，就能开启某种隐藏要素。第二个模式是系列爱好者们熟悉的“密码输入”，这个历来只用来输入犯人名字的系统这次从一开始就可以选择，当游戏中出现了相关密码后，玩家就可以到这里来，用密码提取相应的奖励。另外，通过字符的组合，也可能有意外的密码出现。

上文曾经提到过，这款游戏非常重视“音响”在表现上的作用。而这种“音响”，正是本作气氛表现上最大的特点。本作对应5.1ch杜比环绕立体声，使用具有这种功能的播放设备后能够放出非常逼真的音效。同时，游戏中大量使用了日常生活中常常听到的效果音，再加上以主人公视角进行巧妙叙述的文字，游戏的临场感非常强。这样的表现很容易令玩家产生故事与现实的感官错觉，进一步提升“恐怖”的感染力。当一片静寂中突然响起尖锐的手机铃声时，玩家彷徨在阴森气氛中的精神会被一下子拉回现实，那种“心头一紧”的感觉非常明显。另外，游戏中的文字显示也具备“表演”的因素，紧张的情节时文字显示速度会加快，阴郁或沉重的情景中则会变慢，这种历代作品中著名的表现手法，令人不得不佩服恐怖文字游戏老铺的匠心独具。

从表现力上讲，本作确实达到了“次世代”的水准。不过，由于使用的新形式太多，本作的不足之处也比较明显。首先，实拍画面和真人语音的搭配上稍欠磨合，配音演员的演绎略显“动画化”，气氛与情景有点出入，个别地方不太自然。另外，本作的剧本算不上非常精彩，结局的意外性有些不足。当新平台的开发技术成熟之后，这个系列应该还能推出更好的作品。

B



【点评人/雪飞】本作改变了《恐怖惊魂夜》时代的虚影式人物表现，画面改由真人实拍构成，感觉非常新颖。同时，不让演员的面孔出现在屏幕上的手法也比较恰当，很容易突出游戏气氛。在绝妙时机插入的音效对情境形成了有效衬托，整部游戏中并没有那种吓人一跳的突发强音，但寂静中“低语”的感觉依然使人背脊发凉。喜欢《弟切草》的玩家应该能从本作中找到不亚于当年的乐趣，但由于声音在表现中占了很大比重，玩本作时最好具备环绕立体声播放环境。不过，本作的BGM比较少，既读文字回放的卷轴速度也有些过慢，这些是令人感觉遗憾的地方。

B



【点评人/小沛】人物台词变成语音的做法目前存在赞否两论，但我个人认为这是正当的进化。文字与声音的节奏配合经过了仔细推敲，相互间没有突兀感，阅读时的感觉非常舒服。作为PS3上的第一款互动小说类游戏，这款游戏在制作思路上存在很多尝试，是一部希望打破以往制作套路的意欲之作。从实际表现上讲，这款游戏在“新感觉”上达到了合格的水平。本作上市时，PS3的新震动手柄“Dual Shock 3”还未发售，但本作实际上是对应震动机能的。有意购买新手柄的玩家到时候不妨重新尝试一下本作，震动机能的辅助也许会带来不一样的表现感觉。

B



【点评人/荐菜】虽然我一直比较喜欢“音响小说”系列，但本作的剧情却令我有些失望，剧本的深度并没有达到预想中的水平，震撼力不足。表现方面，本作重视声音的作用，力图形成传统日式恐怖片中那种“气氛取胜”的感觉。应该说，本作的音效确实优秀，文字与台词的嵌合也比较紧密。不过另一方面，过于注重声音使得本作的画面有些平淡，真人演绎的情景反倒不如《恐怖惊魂夜》中的蓝色虚影容易集中玩家的注意力。当然，对于一款PS3游戏来说，如果继续采用原先的表现方法也会有“诚意不足”之嫌，在这方面，CHUNSOFT还应该继续探索。

C

本作中已经欣赏过的结局是可以回放的，只要在结局表中选定后确认即可。

点评人 雪飞







PS2	本刊译名：魔塔大陆2·少女们响彻世界的创造诗			CERO B
	BANPRESTO	7140日元	2007年10月25日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	373KB

角色扮演名下的恋爱模拟 进入美丽少女的精神世界

本作的战斗难度不大，但充满特色和个性。我方成员分为前卫和后卫两列，前卫由物理型角色担任，在战斗中可以使用物理特技发动攻击；后卫则只能使用诗魔法，利用魔法的力量攻击敌人或辅助战斗。诗魔法的发动根据魔法的级别和后卫队员的魔法值需要一定时间，一般来说咏唱时间越长，魔法越为强悍。而让后卫队员修得强力诗魔法，则需要主人公进入后卫队员的精神世界，为她们解开心灵上的阴影。而在精神世界中，玩家依靠的不再是战斗制敌，而是必须选择正确的对话选项。随着主人公与后卫队员感情越来越好，可以进入后卫队员的精神世界等级也越来越高，她们学会的诗魔法也越来越强。进入后卫队员的精神世界并不简单，玩家首先要做的是跟她们提高友好度，唯一的方法就是在休息时跟她们对话。这样一来，角色扮演游戏中传统休息的作用则发生了巨大变化，不再是简单的回复体力，而是要利用宝贵的休息时间，让男主人公找女主人公们对话交流。

本作的战斗由攻击回合和防御回合交替构成，玩家只能在规定时间内进行攻击或者防御。前卫的特技攻击最高为三级，等级越高的特技威力越强悍，但三级特技在每回合的战斗中只能发动一次，因为攻击回合内时间有限，玩家必须对特技的辅助性能加以重视，并认真思考特技的发动等级，争取在有限的时间内给予敌人最大限度伤害。后卫队员发动诗魔法威力由咏唱时间、发动诗魔法等级和后卫队员的魔法值消耗决定，但在咏唱彻底结束前，玩家依然可以根据战场变化，提前发动诗魔法，并立刻让后卫队员改为咏唱其他诗魔法。利用这一特性，在游戏后期玩家可以先咏唱回复魔法，持续几个回合后卫队员消耗了绝大部分魔法值后，立刻切换为攻击魔法，这样便可以攻击回复两不耽误，还能节约大量的咏唱时间。不过为了增加战斗难度，后卫队员使用一次诗魔法后，必须经过一段时间才能再次使用，这样玩家必须节约诗魔法的使用，不能随心所欲地无度挥霍。在防御回合中，玩家只能选择防御，不能发动任何攻击。发动防御时类似音乐游戏，玩家要按提示按下防御键，发动防御后可以让体力防御力较高的队员替后卫队员接下全部攻击，如果抓住时机完美防御住敌人攻击，前后卫队员都不会损失体力，但防御失败时则前卫后卫队员同时遭受强力打击。习惯了传统角色扮演游戏方式的玩家，刚接触本作战斗时会很不适应，但喜欢音乐游戏的玩家却可以轻松地完成各种挑战。



因为游戏的独特系统所致，本作的战斗时间很长，虽然在游戏后期可以秒杀以前场景中的敌人，但在新场景中每场战斗都需要很长时间。也许是为了减轻玩家长时间战斗的枯燥感，本作敌人出现也分为随机和可见两种，并且增加了大量的小游戏。

在各个野外场景玩家还会遭遇到IPD感染体，战胜她们取得胜利后，玩家可以为她们治疗。IPD感染体级别越高战斗的难度越大，但是在游戏的后期，一样会出现低等级IPD感染体，玩家可以将他们轻松击败。而高等级的感染体则能力惊人，战斗难度甚至可以跟最终BOSS战媲美，不过玩家可以在战斗前自行选择是否战斗，也可以在陷入苦战时选择逃跑。战胜感染体后，玩家还要根据对话选择为她们治疗，治疗方法非常简单，治疗成功后，玩家可以将该感染体像装备武器一样装备给前卫主人公，在战斗中得到她们的能力加成。

本作虽然是PS2主机晚期的作品，游戏画面却完全谈不上华丽，不过在朴素中却随处流露着幽默和搞笑。比如说在发动诗魔法时，竟然会出现一位可爱的少女对敌人进行言语攻击；在进入少女精神世界时，主线剧情中原本严肃冷酷的大总统成为了搞笑角色。尽管画面一般，但本作的音乐却值得称赞，美妙的音乐会一直陪伴在玩家左右，甚至会让玩家为享受美妙的音乐而特意进入某一场景。

本作游戏内容相当丰富，各种收集要素更是数不胜数，100名IPD感染体招募、双女主角精神世界9级突破、全部新道具合成都需要玩家拿出大量时间。就算是不追求完美收集，完成一次游戏玩家也需要拿出五十个小时左右，因此从游戏时间流程上来说，本作绝对是一款很有诚意的作品，也是PS2主机晚期的大作。不过由于本作战斗系统简单，恋爱要素复杂，大段大段的对话充斥于屏幕之间，对日语没有一定基础的玩家则很难上手，玩到最后也不知本作到底要表达什么。游戏的重点在恋爱模拟，因此充斥着一些擦边儿要素，比如说提升后卫级别的少女出浴、进入双人精神世界时男主角从后背搂住库罗莎的姿势、以及三人同床等画面。总体说来本作是一款很萌很宅的游戏，并非老幼皆宜之作，十二岁以下的玩家还是不摸为好。

B



【点评人/北斗】本作的游戏画面并不华丽，但随处穿插的各种搞笑剧情和画面却可以使玩家眼前一亮。战斗系统结合了音乐游戏要素虽然手法新颖，但却使战斗时间过长，对玩家的手柄也是一种折磨。收集要素相当丰富，适合喜爱收集的玩家。游戏中迷宫非常简单，并且玩家在一个场景进行一定次数战斗后，便不会再出现敌人，玩家可以放心大胆地四处探索，这个设定非常贴心，大大节约了玩家的宝贵时间。游戏中对话过多，无论是休息对话增进感情、治疗IPD感染体、还是进入精神世界完成剧情都需要阅读大段文字，阻碍了没有日文基础的玩家进行游戏。

C



【点评人/龙马】我就知道PS2末期会出现很多用美少女来赚银子的游戏，就像PS末期一样。这款《魔塔大陆2·少女们响彻世界的创造诗》是典型的挂羊头卖狗肉，打着角色扮演的旗号，实则却是恋爱模拟。游戏是在男女主人公大量的甜言蜜语中度过的。战斗方面有点像《失落的奥德赛》的“壁系统”前方负责物理攻击和防御，后方专注施发魔法，攻击回合和防御回合交替进行善加利用能节约大量时间。本作游戏时间略长，厂商为了减少枯燥感把敌人分为随机和可见两种，并且增加了大量的小游戏。总体说来本作还是很搞笑的，难度不高喜欢萌少女酷御姐的玩家不妨一试。

B



【点评人/小沛】这个游戏实在很有特色，你要说它多好倒不见得，但战斗的方式却颇有新意。玩家需要施展个人魅力与后卫队的女生们沟通感情，借以发挥她们的魔法威力，这一点令本作与传统的角色扮演拉开了距离，算是加入了恋爱养成的要素。不过好在这个要素还不是最主要的，所以姑且可以当成是战斗间歇的休息吧。本作的风格也比较有意思，将严肃与搞笑融为了一体。进入少女的精神世界后，一些奇思怪想就会展现在玩家眼前，让你可以发现这些少女内心可爱的一面。可惜少女的数量还是不足，否则光玩这个就够乐的了。

B

游戏后期战斗中先咏唱回复诗魔法，等后卫队员魔法值几乎为零时，再改为咏唱攻击魔法，这样则攻击回复两不耽误。

点评人 龙马





PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™

WORKING TITLE

PS2	本刊译名：PES2008			
	KONAMI	56.99欧元	2007年10月25日	EVERYONE E
SPG	DVD-ROM	欧版	1－8人	1024K

全新的电脑AI让你不再孤单作战！只有团结才能取得胜利

实况足球一直以良好的操作手感著称，并以此笼络了一大批玩家的心。每一次实况系列推出新的作品后都会引来玩家的狂热追捧，并且每一作中都会有新的要素出现。比如本作中就加入了三种新的操作，分别是“高速直角转身过人”、“假摔”、“人墙操作”。

“过人”一直是近几代实况大力推崇的要点之一，足球游戏虽然要尽量向真实的比赛靠拢，但如果完全真实的话估计也就没什么人玩了。过人在实况中其实并不难，但是如果总是单一动作的话也没什么意思，偶尔灵光一现，用一些球星的招牌动作来个花哨的过人更能获得满足感。所以本作在这方面继承了系列的一贯传统，加入了高速直角转身过人。当你带球向前猛冲，后卫从后面贴上来的瞬间你一个九十度角转身甩掉他是会有多爽。不过在现实中喜欢踢球的玩家可不要随便用这招，这对脚踝和膝盖的灵活度都有很高的要求，别为此受伤。

“假摔”是近年足坛兴起的一个不良习气，很多球员宁可放弃单刀的机会也要假摔骗点球，着实让人不齿。但是到了游戏中可就不同了，玩家们相互骗个点球玩玩也是件非常有趣的事。不过也许KONAMI意识到这是一个“不教人好”的要素，所以想在游戏中使出假摔也没那么容易。只有当控球球员在逼抢下快失去中心时按下“L1+L2+R1”才能使出假摔。而且别以为摔倒就可以获得一切，游戏中裁判的眼睛可比现实中雪亮多了，假摔吃牌的几率几乎是100%的。告诉大家一个利用假摔的“卑鄙”防守方法吧：当我方在己方禁地即将被对方断球时立刻使用假摔，这样无论裁判判罚那一方都可以给我方赢得充分的防守时间。还要切忌一点，会使用假摔可不只有玩家你！被电脑骗了点球后可不要气得摔手柄啊。



人墙操作是本作的一个新要素，其实具体内容也没有什么，就是在摆人墙的时候可以手动设定人墙人数。除此之外在我方进攻角球时也可以让门将到对方禁区参与进攻，前提是你认为自己的门将像舒梅切尔一样勇猛。

本作由于是PS2版，所以在画面上进化的不是很多，最大的变化在于比赛的节奏。上一作中比赛的节奏有些过快，一场比赛能有20多脚射门，高手的话一场比赛进10个球以上也不夸张。本作在节奏上明显慢于上一作，接近于真实的比赛。玩家需要用更多的配合来调度进攻，尤其是在中场的对抗上变化最为明显，通过几脚传球就推进到对方禁地不再那么容易了。值得一提的是电脑的攻防AI有了很大的进步，如果玩家仔细观察的话会发现电脑在防守时会根据玩家的进攻特点进行有针对性的布防，比如你总是通过边路下底传中进攻的话电脑在边路的防守力量就会发生变化，进攻时也是一样，根据玩家在防守上的排兵布阵电脑在进攻时也会有选择地发生变化。己方的无球队员AI也有提升，熟悉实况的玩家应该对上一作中的边后卫深有体会，防守时经常向中路跑，无论你在赛前如何设置，边路大门洞开的情况还是时有发生，本作中这一点上有着明显的变化，对方不再可以轻易地从边路突破，边后卫的站位越发合理。AI的提升也使比赛的细节更贴近真实，比如电脑领先又在角球区附近拿球，他会停下球，就像真实比赛中等待对方上抢造犯规。不过遗憾的是由于机能限制，PS2版的电脑AI要比PS3版弱上一些，不过大部分细节差别还是不大的。此外官方在游戏发售前曾说过对越位的修改，在游戏中可能出现误判，这一点笔者还没发现有什么实际的误判出现。



游戏中有一个细节不知道是BUG还是什么，就是守门员的体力。经常没怎么忙活就急速下降，体力下降的表现就是反应变慢……

本作中还是没有中国队！虽然我们的男足着实让人……，但是没有属于自己的球队还是让人有些不快啊。

说了这么多，本作貌似有很多的变化，但实际上并没有多少实际的东西。除了比赛节奏降慢了之外其他的内容并没有什么实质的变化，不知道这是因为PS2的机能达不到还是因为别的原因。实况走到今天每一代中都会加入众多的新要素，但是真正对游戏产生影响或是让玩家感觉到实际效果的内容并不多。实况走到现在已经发展到了一个极致，游戏从本质上再有革命性的进化不太容易，让人欣慰的是良好的手感一直保持了下来。鉴于机能限制，推荐喜爱实况的玩家去次世代机种上感受一下电脑AI的变化，或者电脑版也行，不过对机器配置的要求可不低。





【点评人/雪飞】KONAMI之前一直大力宣传的革命性AI本人目前还没有什么具体体会，不过上一作中一些不尽如人意的地方倒是有了明显的改动，比如说后卫的跑位。本作可以减缓了比赛的节奏，但是在玩过PC版之后发现节奏竟然可以通过设置显示功能进行调整，不知道PS2版的本作到底是怎么回事。球员实名的问题一直是实况的一个弱势，在本作中也没有什么太大的改观。相比较之下还是次世代机种上的表现力比较强，无论是画面还是电脑AI的具体表现。鉴于PS2版的表现力不佳，推荐喜欢实况的玩家要快快入手次世代主机，感受次世代的足球。





【点评人/小沛】WE终于又出新作了！尽管WE系列每年都会推出新的作品，不过这丝毫影响不了大家的热情。本作在系统方面最明显的变化就是“高速直角转身过人”、“假摔”、“人墙操作”这点的引入，个人认为这三个要素的加入使得WE更加“游戏化”了，因为与现实中比起来：第一个太难做到、第二个是被鄙视的、第三个……特别是假摔，如果是自个跟电脑玩也就罢了，可要是在举办WE竞技比赛时一票人乐此不疲的话，相信不论是对手还是观众都会对你鄙视不已。另外，来作偶尔会出现跳帧的情况，让人有些郁闷。





【点评人/荐菜】《胜利十一人》这个系列还真是照顾PS2，正统作品已经有7部都登陆到这款主机上，而且据制作人表示，下一部作品还会让PS2也不缺席，看来只拥有PS2的WE玩家不用接着更换次世代主机了。先闲扯了这么多，并不是我要偷懒，主要是这款作品与前作之间的改变实在不大，除了基本的数据之外，球员的跑位感觉稍微合理了一点，比赛的整体节奏也比上一代缓慢了一些。不过在人比较多的时候还是会有拖慢的现象，画面也没有丝毫的提升，大概是因为这一系列已经进化到了一定的高度，而且PS2的硬件性能也被挖掘干净的缘故。



实况中终于加入了“假摔”，有机会一定要试一试，不过裁判也是“很大方的”。

点评人 龙马





スーパーロボット大戦 Scramble Commander the 2nd

在ps2主机的末期，机战类游戏再添新作！《机战sc 2》继承了前作中的真实比例的机体造型与即时战略的游戏模式，并全新追加了数量众多的新要素！使得本作的整体素质大幅提高。其中，机体超大魄力的必杀攻击、精神指令的新效果等等，都是本作中游戏值得称赞的地方。

PS2	本刊译名：超级机器人大战 特勤指挥官 2			
	BANPRESTO	7329日元	2007年11月1日	CERO 審査予定
即时战略	DVD-ROM	日版	1人	66KB

各类机体必杀攻击异常震撼！全新追加众多系统尽显诚意！

历经N年的等待之后，《超级机器人大战 特勤指挥官》的续作终于还是在PS2主机上发售了！（原以为本作会放到PS3上……）《机战SC2》无论是机体建模、战斗场景，还是操作系统、游戏模式，都在前作的基础上又有了大幅的提高！参战的机体方面也吸收了新鲜的血液，即前作中大活跃的《超兽机神**ダンクーガ**》、《超时空要塞**マクロス**爱**おぼえています か**》、《新机动战记**ガンダム**W Endless Waltz》、《机动战士**ガンダム** 逆袭**の**夏亚》、《圣战士**ダンバイン**》等作品继续参战之外，又加入了《机动战士**ガンダム** SEED DESTINY》、《超时空要塞**マクロスゼロ**》、《神魂合体**ゴーダンナー**》等3部作品。使得本作的参战作品数达到了15部之多。要说唯一遗憾的地方，那便是将在《机战SC》中参战的《新世纪福音战士EVA》给踢了出去……

首先，需要强调一下，虽然都叫《超级机器人大战》，但《机战SC》系列与正统机战系列有着很大的不同，其中最大、也是最直观的区别就是正统机战系列一贯采用的是2D的战斗动画以及Q版的机体造型，而《机战SC》系列采用的是真实比例的机体造型，即时演算的战斗模式。玩惯了正统机战的人可能一时间会感到不适应……但当习惯了真实比例的机器人造型后（尤其是超级系的机体），再去玩正统机战系列的游戏时就会有感到有点“幼稚”……

虽说是续作，但《机战SC2》在故事设定上却与前作完全没有任何关系。本作的故事背景设定是比较有意思的，战乱的地球圈倒是比较正常（历代作品中都一样），而设定中指出了由于地球上的现代兵器（飞机、坦克之类的）对神秘的外星侵略者是束手无策……只有依靠被称为“特机”（超级系机器人）的巨大人型兵器才能与其抗衡……但由于“特机”所拥有着超强的破坏力，许多国家都将其视为“威胁”，并联合起来拟定了特殊的法案——特殊机动兵器限制法。简称为“特机法”……在这种背景下，由联合起拥有“特机”的研究所的异星人超技术管理组织——Anti Alien Assembly（对异帮人议会），简称为A3组织拉开了本次战争的序幕……



在经历了前作尝试性的试验之后，本作的系统部分得到了较大的修正。说起《机战》系列来，基本上大家都能够想到如下几个关键词——“精神指令”、“机体改造”、“机师养成”、“强化零件”以及“特殊技能”。可以说上述几个关键词已经成为了《机战》系列的精髓！而在本作中这些精髓的部分都在制作小组精心的设计下，与游戏融为了一体！其中，“精神指令”的加入，让人在真实比例的机器人战斗中找到了玩正统机战游戏时的感觉。热血、不屈、努力等经典的精神指令，在本作中一一再现。并且，每个精神指令的使用效果都针对游戏系统进行了调整，并没有出现为此而破坏游戏整体平衡性的现象。而本作在机体改造方面（主要是武器改造）可是能超越正统机战游戏的……若想将一架机体改造至满段（包括武器），基本上要花费100万左右的资金……本作的“机师养成”与“特殊技能”有着联动的效果。机师能力的养成是通过使用在战场击破敌方机体后得到的EXP来提高。特殊技能中，如“底力”、“防御”等是首先需要机师进行装备，然后还要在机师养成画面中习得相应的特技（等级至少在1以上才会产生效果）。

除了上述的新要素之外，本作中还全新追加了与即时指挥模式相对的手动操作模式！在即时的战斗中，经常会出现我方机体不按照指示行动“冒傻气”的现象，看着就让人气急……在本作中有了手动操作模式后这一问题就彻底解决了！对于想进行重要行动的机体，干脆就由玩家自己直接控制，保证不会出现意外事故……当然了，即便是手动操作模式再怎么灵活，也不可能拥有像ACT版的《异世界传说》系列那样的流畅操作感……毕竟本作还是属于SLG类型的游戏……说完了新追加的手动操作模式，接下来说说改良后的即时指挥模式。其中比较醒目的是“战术指令”系统。在此系统中不仅可以选择攻击的距离（也就是间接选择使用的武器），还可以选择防御、交战回避、足止等等战术。尤其是“足止”这项战术，在游戏中的很多战斗中都发挥着极大的作用。而且，超级系与真实系机体在使用此战术时的方式也完全不同！还有，本作还加入了“支援请要”指令。当战场上有我方的母舰时就可以使用此指令，利用母舰强大的主炮对敌人造成重创。（虽然使用的机会不是很多吧……）

总之，本作中的改良部分不少，创新要素更多！虽然对于习惯了正统机战游戏的玩家来讲，真实比例的机体看着有些别扭……不过建议有时间的玩家能静下心来感受一下，相信本作丰富的内容不会让广大机战FAN失望的！！

A



【点评人/雪飞】真实系的超级机器人大战游戏出续作了。本作的画面又比前作进化了不少。游戏中精神指令、必杀技、机师育成等系统的加入，使本作的游戏性大幅提升。尤其是使用必杀技时的特效，魄力十足！不过，本作游戏中的战场地形过为复杂，在控制机体移动时比较难确认准确的位置。好在本作追加了新的手动控制模式，使游戏的进展变得更加流畅。想要拥有强力机体&机师的人就要花费大量的时间来练级。作为即时战略类型的本作，在战斗系统上还是有许多可赞之处的，希望喜欢SLG类型游戏的玩家都能来感受一下。

B



【点评人/荐菜】眼镜公司的《机战SC2》，一听这名字就对丝毫不能引起我这个非机战饭的兴趣。训练模式让人大跌眼镜，且画面单调本来机战也不是以画面见长的游戏，操作方面真是难受到了极点，机体们前进时简直就像在看录像回放的慢动作一样，真让人心里着急。不过唯一值得肯定的是它的EXP分发系统，战斗胜利后，可以自由增加参战人物的战斗能力，这点人性化的改变确实值得称谓，希望这一变革可以应用到其它机战系列的身上。机战系列的主流还是传统的SLG类型，所以希望SC这种旁支类型游戏可以为机战主流游戏积累更多的经验。

B



【点评人/北斗】说实话，前作SC给我留下了很不好的印象。尽管同样打着《机战》的招牌，尽管仍然是那些熟悉的机体，不过当操纵着所谓真实比例的3D建模大魔神与敌机战斗时，那种崩溃感……系统方面，终于让标志性的精神指令回归，特殊技能方面也做出了一定的改进。不过最关键的战斗方面仍然是那么的不伦不类：所谓的即时战略既没有传统机战的爽快也没有A.C.E系列的灵活，很多时候你都只能干着急。如果本作没有“机战”的前缀，我会给它一个C，但是既然用了“机战”的前缀而本人又正好是一个机战迷，就只好……

B

随着次世代主机机能的不断增强，早晚机战正统系列游戏也会实现真正意义上的3D化的！！

和永远年轻的马大叔一起跳跃吧！

马里奥终于回来了！不是在《马里奥赛车》之类串烧作品里面的亮相，也不是“FC Mini”之类复刻游戏里面的怀旧登场，而是真正的正统续作！所有热爱马里奥、热爱任天堂的玩家们，在这一刻除了欢呼还能有什么呢！本期我们为您送上的是第一时间上手指南，今后还将刊登更多的深入研究文章，敬请期待！□文/荇莱





←马里奥系列的正统续作已经让大家等待了很久。

《超级马里奥：银河》延续了《超级阳光马里奥》等作品的主要游戏模式，游戏的内容也仍然是以平台跳跃为主。除了考验玩家的瞬间反应力以及操控水平之外，也需要大家仔细观察、开动想象力，找到隐藏的线索并且解开各种异想天开的谜题！不由得要佩服任天堂的创意，似乎永远不会枯竭，经过了这么多年的时间，紧紧围绕着一个“跳跃”就能够玩出如此多的花样。别怀疑，《超级马里奥：银河》一定不会让你失望！

本作关键词：重力

从副标题“就能够看出，这次马里奥冒险的舞台是瑰丽多彩的星系。而“重力”正是这个世界中非常关键的一个要素，一定要好好驾驭它哦！



↑“重力”是本作的关键词之一。

Point 1 跳跃！跳跃！这就是马里奥

既然是“马里奥”，怎么能够少得了跳跃呢？除了直接按A键的普通跳跃之外，马里奥还有好几种特殊的跳跃方式，各自有不同的用途。

三级跳：在跳跃落地的瞬间按下A键，然后重复此操作。当马里奥第三次跳起的时候，会跳得非常高！

后空翻：按住Z键再按A键，这样就能作出比一般跳跃更高的后空翻。虽然比不上三级跳的高度，但不需要助跑，便于在狭窄空间使用。

侧空翻：在跑动的过程中迅速将摇杆推向反方向，然后按下A键，可以跳到相当于后空翻的高度，而且更大的用途在于忽然改变运动方向。

Z字跳：跳向墙壁，在马里奥与墙壁接触的瞬间按下A键，就能向墙壁的斜上方弹跳。如果在两堵距离较近的墙壁之间连续使用的话，就能一直跳到顶端。

助跑跳：在跑动过程中按下Z键然后马上按下A键，就能以高速向前跳出相当远的距离，但是高度较低。

旋转跳跃：在跳跃的过程中晃动手柄，让马里奥作出旋转动作，可以稍微再向上飘起来一些。

臀部降落：跳到空中的时候按Z键，马里奥就会忽然下坠，一屁股坐在地上。

最精彩呈现 跳跃的魅力



Point 2 在宽广的银河星系中 尽情搜寻星星之间的奥秘

马里奥以“天文台”作为基地展开自己的冒险。天文台分为若干个区域，每个区域中包含了数个星系以及一个工场。工场也就是Boss关，只有在工场中找到了巨大星星，才能开启天文台的下一个区域。每个星系还分为若干个剧本，每个剧本之中都至少藏有一颗“力量星星”。每个星系或者工场都有一定的进入条件，只有当马里奥得到了一定数量的力量星星之后才能进入。在游戏的最开始，马里奥只能进入“阳台”区域的第一个星系：“蛋蛋星系”。随着冒险的展开，收集到越来越多的力量星星以及巨大行星之后，才能进入其它的星系以及区域。



←↑只有收集到足够多的星星，才能进入下一个星系，漫漫拓展马里奥可以到达的区域。

从天文台出发 探索未知的领域

自由选择攻关顺序！

这种流程模式可以让玩家在一定范围内自由选择关卡的先后顺序。举例来说，在第一个星系“蛋蛋星系”中一共藏有6颗星星，而要进入第二个“蜂巢星系”只需3颗星星，因此即使你还没有完成蛋蛋星系的所有剧本，也可以先去蜂巢星系逛一逛。同样，在“阳台”区域的所有星系中，一共藏有15颗星星，但只要收集到其中8颗，就可以进入Boss关并且得到巨大星星，开启新的区域了。



Wii	本刊译名：超级马里奥·银河			CERO A
	任天堂	5800日元	2007.11.1	
动作	DVD-ROM	日版	1人	260KB

Point3 丰富多彩的奇妙道具 为你的冒险助一臂之力！



↑星星碎片是游戏中最常见的道具，虽然看上去不起眼，不过只要好好利用它们，也可以对你的冒险大有帮助。

星星碎片：各种颜色的星星碎片，可以从很多地方得到。每收集50个就能增加一条生命，还可以按B键发射出去打晕敌人。

金币：吃到金币可以恢复一格体力，每收集50个同样也可以增加一条生命。

绿蘑菇：可以增加一条生命。

红蘑菇：让马里奥的体力上限翻倍，变为6格。但额外的体力一旦损失的话就无法通过吃金币来恢复。

星星组件：收集到5个之后就能组成一颗完整的星星，变成“星环发射器”将马里奥弹射到其它的星球上去。



手柄的“吸星大法”

星星碎片并不一定要让马里奥接触到才能收集，只要使用Remote手柄瞄准，用光标指向它就能够吸过来。还可以用2P手柄专门负责这项工作！





←↑除了常见的普通道具之外，马里奥还可以使用一些特殊道具，例如龟壳可以用来投掷敌人，还能让游泳速度加快。



用不同的方式打倒敌人

在游戏中打倒敌人主要有两种方式：一是跳起之后踩踏；二是使用旋转攻击或者用星星碎片打晕后再用身体撞击。两种攻击方式最主要的区别就是打倒敌人之后掉落的物品会有所不同：踩踏方式打倒的敌人会掉落金币，而用身体撞击方式打倒的敌人会掉落星碎片。因此，在面对敌人的时候，不妨先看一看自己目前到底更需要哪一种道具，然后再选择方法。例如在已经损失了一部分体力的情况下，就最好用踩踏来解决敌人，这样便可以吃到金币恢复体力哟！当然除了这两种基本攻击方式之外，马里奥还可以用一些特殊的方法来消灭敌人，这里就不一一说明了。



→高高跳起然后对准敌人踩下去，最传统的战斗方式。



←晃动Remote手柄就能够使用旋转动作，可以把附近的敌人打晕。

Point4 在奇思妙想的世界里 获得异想天开的变身能力

除了以上所说到的主要道具之外，在某些关卡中还能找到让马里奥“变身”的特殊强化道具，变身后就能使用某种特殊能力了。要注意的是，凡是在可以找到特殊强化道具的关卡中，通常都会设计与之相关的谜题。因此如果有什么谜题无法解决的话，不妨先看看自己是不是漏过了某种道具哦。





←↑在第二个星系“蜂巢星系”中，马里奥就能获得变身成为蜜蜂的特殊道具，非常有趣。



三种基本变身能力大揭秘

●**蜜蜂马里奥**

按住A键可以在空中飞行一小段时间，还可以攀附在蜂巢形状的墙壁上，达到平时无法进入的区域。

●**幽灵马里奥**

可以让身体透明化，穿透某些特殊的墙壁。连按A键还能够漂浮在空中，可以穿越一些特殊的地形。

●**弹簧马里奥**

不能行走，只能弹跳前进。相应的，跳跃能力大幅度增强，在落地瞬间按下A键就能跳得非常高！

注意恢复的条件！

蜜蜂、幽灵等变身等只要被敌人碰到就会解除，另外接触到某些特殊的物体也会失效，例如蜜蜂不能接触水、幽灵不能接触光。而像无敌的彩虹形态、或可以发射火球攻击敌人的火焰形态等等，则是经过一段时间之后自动解除。



←幽灵马里奥是不是很可爱呢？

更多隐藏的小秘密 为你送上更多游戏乐趣

使用2P手柄来“双人同乐”

Wii一直是一台注重“同乐”的游戏主机，而本作也并没有忽略这一特质！尽管2P无法直接控制马里奥的行动，但还是能做出一些有意思的操作来！这些操作包括：



■操纵光标来收集星星碎片 ■使用星星碎片来攻击敌人 ■用光标指向敌人，然后按A键可以阻碍其行动 ■用光标指向马里奥，然后按A键可以让其跳跃 ■当马里奥跳在空中时用光标指向他，然后按A键可以令其旋转 ■如果与1P一起进行跳跃动作，就能让马里奥跳得更高！

收集全部120颗星星的挑战！

游戏中总计有120颗星星，而要进入与库巴的最终Boss战，实际上最少只需要收集60颗星星。如果你能够收集全部的120颗星星，当然也是会有特殊奖励的哦！奖品就是开启隐藏角色，马里奥的弟弟路易，以后就能用他来进行游戏了。在天文台选择星系进入的时候，如果在星系的名字旁边显示有王冠图标的话，就表示这个星系中所有的星星都已经找到了。因此，如果你想要达到100%的游戏完成度的话，只要选择那些还没有标上王冠的星系进入即可。你是否能够集齐所有的星星呢？



畅游银河星系

搜寻隐藏的星星



宝島Z ゼット

Wii	本刊译名：宝岛Z 巴鲁巴罗斯的秘宝			CERO A
	CAPCOM	6090日元	2007年10月25日	
解谜冒险	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未知

CAPCOM这个厂商最近不断给人们带来惊喜，《宝岛Z》没想到竟然有如此之高的素质。这款作品的故事非常简单，游戏的方法也明了易懂，但其中一环套一环的解谜乐趣绝对给人一种全新的感受。游戏的难度循序渐进，起初非常容易，而到了后来，一小时通一关的情况也有。不过等到二周目的时候就没有丝毫的难度了，这一点很像《逆转裁判》。□文/小沛

谜题重重的冒险旅程，丰富的道具助你前行。

在游戏还没发售的时候，官方每次发布消息都是与道具有关，可见道具的使用是本作的一大要点。本作在道具的使用方面做到了最大可能的真实模拟，大家要把手柄真的当成各种工具才能够得心应手。而道具的获得方法有很多种，包括直接获取、变换敌人、组合使用等等。以下为大家介绍的，是在游戏的第一大关中出现的道具以及使用方法。大家借此便可以触类旁通，方便进行接下来的挑战了。

蜈蚣钢锯

蜈蚣经常会出现在树上，而此时摇晃铃铛就可以把它变成锯。一般在悬崖或者木栅栏旁边的树上就会有蜈蚣，大家摇晃一下树就会出来。变成锯以后，靠近想要锯断的东西，平放手柄，前后推拉就可以锯断大树或者栅栏了。



长臂蛇钳

蛇会出现在某些罐子里，或者直接就在地图上，它不会主动攻击主角，除非你自己去碰它。摇晃铃铛就可以把它变成长柄的钳子，作用就是去抓取一些放置比较高的物品，或者去触动一些高处的开关。蛇本身也是一种有用的道具，例如可以把食人族吓跑，但千万别试图去抱它，否则直接GAME OVER。



手柄短笛

在第一大关的第三小关，这个道具会从吃了毒蘑菇而晕倒的食人族那里获得，其作用就是开启特定机关。在机关的石壁上会从上到下依次提示按键的方法，而大家只要像吹笛子那样横握遥控器手柄，然后按照提示的顺序按键就可以了。这个道具实用价值较低，只不过是模拟较为逼真，为游戏增添一点乐趣罢了。

制作火把

在第一大关的BOSS战时，石室大门的入口会有栅栏挡着，锯断木头之后便会得到几根木棍。如果你此时直接进入石室的话，会发现里面漆黑一片，这时你就需要自己造一个火把了。方法很简单，就是拿起一根木棍，然后找到最开始的火堆，然后举起木棍点火就行了。不过点火之后千万不要摇晃手柄，否则会灭掉，这也是模仿比较真实的地方。

青蛙炸弹

地图上的青蛙是个威力强大的家伙，因为它可以变成炸弹。其作用是用来把敌人炸晕，或者破坏一些建筑。青蛙变成炸弹后，会立刻进入10秒的倒数。此时一定要抓紧时间行动，否则自己就会被炸死。青蛙的出现可能是直接出现，也可能是由事件引发，大家自己多留意吧。



游戏的关卡制流程

《宝岛Z》采用的不是一线流程，而是有几个关卡组成，而这些大关卡中又包含有几个小关卡。小关卡的通关目的就是取得场景中唯一的宝箱，每个宝箱里都有一个黄金部件，到最后可以拼装出一副人形骨架。而大关卡中的中心位置就是BOSS战，当然并不是要和BOSS战斗，只不过是BOSS会进行干扰，难度更高罢了。通关则可获得下一张地图，来开启新的大关卡。



→中间的就是BOSS关卡。

本作没有生命值的设置，一旦走错掉入陷阱，或者是被食人族抓获，则直接GAME OVER。然后大家可以选择从该关卡的最开始重新挑战，或者从刚刚失败的地方挑战。对于一些短的关卡，或者失败的地方离最开始不远的话，建议大家还是从最开始进行重新挑战，因为如果选择了“复活”的话，是有次数限制的。以后的关卡会非常复杂，所以还是尽量保留复活的次数比较好。

《宝岛Z》的操作很简单，仅用遥控器手柄就可以了。其控制主角行走的方式，就是用光标来指引方向，然后按A键确认。遇到敌人时，摇晃手柄就可以把它们变成各种道具。另外，提前观察周围的环境也可以令主角不会因为贸然行动而丧命，方法就是按住B键来拖动屏幕。至于跟在主角身边的小猴子，除了会有些语言提示外基本没用，你可别指望它会帮你通关。

神秘石室入门指南

为了让大家把道具使用和基本操作融会贯通，以下我们就简要介绍第一大关的第二小关通过方法。这也是第一个可能令大家GAME OVER一次的关卡。

首先，上楼梯发现高台上的钥匙，不过此时主角根本够不着。旁边的罐子里有蛇，把它变成钳子后便可以拿到钥匙了。拿到钥匙后就可以下楼梯去打开大门，方法就是插入钥匙后，顺时针转动手柄半圈即可。



进入石室后千万不要急着往前走，这就是大家最容易死掉的地方。先回去再拿起钳子，拉动石室中左边的铁链机关。屋顶塌落的碎石会把前面的陷阱填满，此时便可以放心地走过去开宝箱了。别忘了晃动铃铛去除附着的灵魂，然后便可得到黄金部件，完美通关！



←↑在使用道具的时候，画面的右上角会有动作提示。大家按照提示来握手柄会令游戏过程更加简便。

Point01 模式



ワールドツアー	世界巡游模式
マッチ	现在开始比赛
ネットワーク	多人游戏
トレーニング	练习
マイデータ	游戏数据
オポション	游戏设置

↑球员的状态、能力以及个人数据显示一应俱全，基本上满足了玩家的要求。

→小地图的显示改为整个下屏显示，大大方便了玩家观察。



Point02 定位球

直接任意球和家用机版本一样，按下射门后再按住方向键即可提出你想要的弧线。角球分为三种，只用长传键发角球时为高球，按住方向键前＋A键为半高球，按住后＋A键都低平球。按B键为战术角球。角球发出后可以按住R键进行抢位。



←发角球时远处球员的显示效果不是很好。

Point03 防守

漂亮的进攻谁都能打出来，但是想要拿冠军就只能靠防守。不过本作中的防守比较简单，用方向键就可以。逼抢是按住X键，让队友一起逼抢是按住Y键，铲球为A键。本作中铲球时导致犯规的几率不大，只要不是背后铲球就不会有太大的危险，放心地去铲吧。



←贴身逼抢是防守的法宝之一。

Point04 射门

本作的射门就两种，普通射门和吊射。普通射门看准时机按下Y键即可，吊射是按住L键再按Y键。吊射需要事先看小地图观察对方门将的站位，一般都是在禁区弧的位置进行吊射。本作中没有假射，按下射门键后就会直接踢出皮球。远射的威力不大，大部分射门都会被门将直接没收，禁区内的射门比较好用，所以最好突破进去再射门。本作中对假射的按键速度有比较高的要求，按下Y键后再按B键一般都来不及，如果想假射的话最好将手指同时放在两个键上，按下Y键后直接抹到B键上。



Point05 盘带

基本带球用方向键即可，本作的AI可没有传说中的“革命性”，所以判断好和对方的距离用方向键基本上就可以搞定一切。连按两下L键为三下踩单车，不过基本上没什么用，很容易被断球，改变方向的幅度也不大。R键为加速跑，单独按住R键为直线向前带球，松开是急停。加速跑带球时连按两下带球方向即为大步趟球。本作中没有横向拉球，匀速跑时按下左右键即可九十度角改变带球方向，如果是加速跑中按下左右即为四十五度角改变方向。



Point06 传球

DS的基本传球和其他平台上的一样，不过可能是机能限制的原因，传球的精度比较高，基本上不需要对方向有太高的操控要求，大致方向对了就行。不过二过一和上一作一样，第二脚传球是自动的，所以精度上稍微差了一些，高球的二过一需要手动进行，第一脚球传出后按下A+B键。长传是一个不错的武器，球基本上可以说是“自动”向着接球人飞去，接球后也不会像其他机种那样出现停球过大的情况。不过本作中没有短传键取消这个设定，按下长传键后就会直接传球。传中只有一种模式，就是高球传中，地面球的话需要用短传键。直塞球的威力一般，接球球员的突然启动并不是很明显。挑传直塞球比较好用，但是传球的方向性不好掌控。将传球漏给后面的队友按住R键即可。



Point07 心得

本作在流畅性上比上一作要好很多的，而且小地图的显示方式也改为下屏全屏显示，比起上一作来可以说有了相当大的改观。但是毕竟NDS的机能就在那里摆着，笔者个人认为KONAMI已经尽力了。虽然本作只有名头可以叫做“实况足球”，但是玩家如果把它当作休闲游戏来看的话还是可以接受的。这可不是贬低本作，玩游戏就是要一个好心情，摆好心态才能真正地享受到足球的乐趣。唯一不尽如人意的地方就是本作中还是没有解说，比起同类型的那一款作品要逊色上不少。不过游戏中还有迷你游戏，想要玩到迷你游戏就要不断获胜！普通的比赛可不行，要取胜就要在大赛中才能让人信服。



↑迷你游戏多种多样，不过胜利的场次也要更多。

WORLD SOCCER Winning Eleven® DS

ワールドサッカー ウイニングイレブンDS

NDS	本刊译名：WE GOAL×GOAL			CERO A
	KONAMI	3980日元	2007年10月25日	
SPG	卡带	日版	1人	1Gb

眨眼之间DS上的第二部实况作品已经面世了。上一部作品得到的评价可真是那啥啊，画面限制于机能我们不能多说什么，但是手感也实在是不怎么样！不过KONAMI在秉着“锲而不舍”、“屡败屡战”的精神，又继续推出了这款续作。不用说各位应该就已经想到对本作的画面不能有任何期待。画面不行就只能靠“游戏性”了，而本作又是运动游戏，操作手感可是重中之重，希望本作在操作上能够超越上一代，不过龙马提醒各位，就算本作制作得再精良，玩本作时最好不要一边想象着“实况足球”一边玩，否则无论怎样带来的都只能有“失望”二字。其实龙马个人认为如果不是现在NDS的一片大好形势，KONAMI根本不会考虑把实况制作到上面。说他骗钱也好，说他充数也罢，游戏就是游戏，既然出了还是玩玩吧。下面就让龙马带领各位玩家走进NDS的实况世界吧。

□文/龙马

二战已经远去，使命仍未终结

战火重燃！

CALL OF DUTY 4 ★★★★
MODERN WARFARE

Halo3方兴未艾，CoD4就已如约而至，FPS玩家可有得玩了。Infinity Ward铆足了劲儿要把并非“嫡系”的CoD3比下去，游戏的品质自然是节节高，而最大的得益者，当然是我们玩家！ □文/荇菜

X360	本刊译名：使命召唤4：现代战争现代战争			
	ACTIVISION	59.99美元	2007.11.5	
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1-18人	600KB



01 SYSTEM 基本操作指南

作为一款FPS游戏，《使命召唤4：现代战争》在操作上与同类游戏并没有太多区别，FPS爱好者可以轻松上手。这里主要介绍一下几个比较有特色的操作方法。



↑瞄准敌人，然后扣下扳机——这就是FPS游戏的“通用规则”。

两种瞄准方式

在游戏中有两种瞄准方式：一是直接瞄准，将屏幕中央的准星对准敌人开火，这种瞄准方式精度较低；二是精确瞄准，即按下LT键打开瞄准镜后再开火，可以将视角拉近，射击精度较高，但是速度较慢，瞄准过程中角色也不能高速移动。

自动锁定目标

当同时面对数个敌人的时候，你是否觉得手动切换目标速度太慢呢？其实只要轻按LT键并且马上松开，游戏就会为你自动锁定距离最近的目标。不过自动锁定可以生效的范围非常有限，锁定精度也不高，只能作为辅助手段，不能太过依赖哦。

左右摇杆的妙用

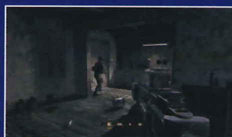
左摇杆用来控制角色移动，而右摇杆则是控制视角和准星。不过别忘了这两个都是可以按下去的：在向前移动的时候按下左摇杆，角色就会高速奔跑。而按下右摇杆则是使用枪托来攻击近身的敌人。别小看这一招，在很多紧急情况下可是大有用处的！

02 SYSTEM 简明的任务提示系统

在游戏中，绝大多数任务都相当简单明了，并没有什么太复杂、让人搞不清楚到底该去做什么的情况。在屏幕的下方有一个简洁的长条形指南针显示器，显示器上用黄色的圆圈表示当前的任务目标地点。当黄圈位于显示器的正中央时，就表示你面对目标地点了。在黄圈的旁边显示的数字则是你与目标之间的距离，可以帮助你轻松地找到目标。当然，知道目标在什么位置是一回事，能不能突破敌人的重重阻碍、顺利完成任务，又是另外一回事了！

查看任务列表

按下Start键，还能显示当前的任务列表。不过要注意的是，此时游戏并不会暂停。可不要因为分心去检查当前的任务提示而被击倒哦！



CASE 随时注意自己的体力受损状况

不知道从什么时候开始，“自动恢复”式的体力系统就成为了射击类游戏的统一标准，本作也不例外。当玩家角色受到敌人攻击的时候，屏幕就会变红，伤害越深红色也就越深。同时，在受伤时角色的视野会晃动，呼吸也会变得急促。不过只要在一段时间内没有继续受到攻击，损失的体力又会自动恢复。另外，《使命召唤》系列的一个特色设定，就是在遭到攻击的同时，屏幕中央的红色弧线会指向攻击所来自的方向，便于玩家判断形势做出反击，而不会“死得不明不白”！



化身为精英战士，投入现代化战争 体验有史以来最真实的特种作战！

艺术家通常都是自恋的，游戏制作者也是如此。明白了这一点，你也就不难理解为什么Infinity Ward死活不愿意承认《使命召唤3》的正统地位。Activision把《使命召唤3》的开发工作交给Treyarch，自然是出于商业方面的考虑。而对于Infinity Ward来说，《使命召唤3》就好像是收养的孩子一样，终究不如亲生骨肉。在Infinity Ward内部，一直都把《使命召唤4》看成是真正的三代。例如他们在开发过程中把四代PC版的程序执行文件命名为cod3.exe，甚至在开发人员名单的背景音乐中也隐讳地暗示了这是“系列的第三作”，等等。

当然，这只是关于《使命召唤4》的一点小花絮。如果仅仅从游戏内容上来看，四代显然比三代更加游离于系列之外——看看副标题就知道了：脱离了二战背景，进入了“现代”，这还是《使命召唤》吗？

喜欢历史题材的玩家可能会对此感到失望。成为诺曼底登陆战中的一分子，或者在一个虚构的中东国家打巷战，两者带给人的感觉毕竟完全不同。不过，现代战争的背景也给制作者提供了更为广阔的设计思路。例如在游戏中，我们可以使用更多高性能的枪械、工具，而小分队作战时NPC与玩家之间的互动配合也更有现代化战术的感觉。Infinity Ward很好地把握了现代战争中小规模、高效率的特点，在关卡设计方面有上佳的表现。整个单人战役模式中高潮迭起，不时有极具临场感的事件发生，给玩家带来强大的感官冲击。

如果说《使命召唤4：现代战争》的单人战役模式有什么比较明显的缺点的话，那就是它太短了。一个有经验的玩家可以在四个小时左右的时间以内打通全部的关卡。不过相比单人模式，《使命召唤4：现代战争》的联机模式包含了更多值得尝试的内容。联机模式共有6种游戏方式，并且提供16张地图，允许最多18人对战。在联机模式中有一些有意思的小设置：例如连续击倒3个对手就可以获得增强雷达，可以在30秒钟之内让敌人的位置都显示在你的雷达上；连续击倒5个对手还能够呼叫空中火力轰炸等等。此外你还可以从游戏中获得“经验值”，累计经验值并且提升等级之后，你就可以获得一些特殊的“能力”：例如能够携带更多的手雷、拥有更高的体力值等等，甚至还有一种能力允许你在被敌人击倒后有几秒钟的“垂死挣扎”时间，如果你动作够快的话，就可以开枪击毙对方，来一个轰轰烈烈的“同归于尽”。这些技能带来了更丰富的乐趣，其平衡性也经过了精心调整，使其不至于喧宾夺主，影响到了游戏的主体内容。

总的来说，《使命召唤4：现代战争》是一部不会令人失望的作品。它继承了系列一贯的高品质，并且在某些方面有所突破。无论是画面还是音效，它都可以得到90分以上的评价。单人模式虽然显得短了一些，但玩家们完全可以从联机模式中得到弥补。



鹰击长空。展双翼

ACE COMBAT 6
解放への戦火

作为系列最新作，AC6这次的表现虽然没有想象中的惊艳，但整体表现仍旧可圈可点。友军支援系统的引入使得战斗更加壮观，网络对战也成为新焦点。　□文/北斗

游戏基本操作

方向键上为协助攻击模式，僚机会攻击自机前方的目标，目标的边框将被一个绿色的小箭头指出；方向键下为掩护模式，僚机会攻击从后方来的敌机保护自机。

按键	作用	按键	作用
A	航炮	LT+RT+遥杆向上	高G力运动
B	导弹	BACK	特殊兵装
Y	切换目标	START	暂停
LB	水平左转	十字上键/上键长按	僚机攻击/友军攻击
RB	水平右转	十字下键/下键长按	僚机掩护/友军掩护
LT	减速	十字键左/右	变更任务目标
RT	加速	L3	收放起落架
LB+RB	姿态自动回复	R3	变更视角

分支任务

分支任务的设定是系列近几作的一大特色，不过在本作中的分支不再作为独立关卡而出现。

与系列前几作不同，在本作中的分支任务和以往的分支进入方法不同，最大的一点区别就在于：这次的支线任务是直接存在于关卡之中的，也就是说支线任务本身并不会作为一个单独的关卡存在。而是在选改关开始的出发位置不同有所变化，几个支线实际上是同时在一个关中进行的。在有分支任务的关卡如果想完成高评价，就必须在完成了自己路线的任务同时多完成本关的其他分支任务；当然，玩家也可以在一开始选择了某个分支点但是在开始后直接飞去别的点完成对应的任务，但这样会使支线完成度降低。

X360	本刊译名：皇牌空战6 解放的战火			
	NBGI	59.99美元	2007.10.23	
飞行射击	DVD-ROM	美版	1-16人	1M

隐藏要素开启

隐藏要素	开启方法
CFA 44 Nosferatu战斗机	在困难模式下完成游戏后出现在机库内，价格为229500
Music Player	通关一次，开启所有任务中的背景音乐
Scene Viewer	通关一次，观看据情动画
Unlock Expert Difficulty	通关一次，开启专家难度
SP New Game	任何难度下完成一次战役模式，其后只要在SP New Game玩下去就会保留第一次玩后的物品
Ace of Aces Mode	在普通或困难模式下完成游戏一次后开启，难度极高

弹药补给系统

本作中的补给系统除了以前必须飞离战斗区域的基地补给（BASE RESUPPLY）之外，还新增加了一个前线补给系统（FRONTLINE RESUPPLY）。这种补给点在雷达上显示为蓝色的多边形。在补给站可以填充弹药、更换SP特殊武器等，不过需要注意这里毕竟是在战场之上，如果附近有敌人在周围盘旋时就降落补给是很危险的，所以最好先清理掉附近的敌人。在普通或是简单模式下可以直接省略掉着陆的操作，不过高难度下则比较考验着陆技巧了，当然习惯了就没有任何问题。



全部成就拿法

既然是作为XBOX360的作品又是系列中首次加入网络对战系统，对"成就"要素的引入自然也就在情理之中了，以下为开启方法：

成就	条件	成就	条件	成就	条件
Mission 1(10)	完成任务1	CO-OP Stage 2(35)	完成CO-OP 2		Pasternak少校（座机为CFA-44）
Mission 2(10)	完成任务2	Battle Royale(10)(10 GS)	胜出10次Royale比赛	10 Frontline Landings(10)	完成10次着陆
Mission 3(10)	完成任务3	Battle Royale(30)(20 GS)	胜出30次Royale比赛	10 Named Aircraft(30)	击坠10架特定飞机
Mission 4(10)	完成任务4	Battle Royale(50)(30 GS)	胜出50次Royale比赛	10 Operations(10)	完成10次操作。
Mission 5(20)	完成任务5	Battle Royale(100)(40 GS)	胜出100次Royale比赛	1000 Enemies(30)	消灭1000个敌方目标
Mission 6(10)	完成任务6	Online Kills(50)(20 GS)	在网战中击坠50架敌机	All Aircraft(30)	获得所有战斗机。
Mission 7(10)	完成任务7	Online Kills(100)(30 GS)	在网战中击坠100架敌机	All Colors(10)	获得所有战斗机的特殊涂装
Mission 8(10)	完成任务8	Online Kills(200)(50 GS)	在网战中击坠200架敌机	All Medals(50)	获得所有奖牌
Mission 9(20)	完成任务9	Siege Battle(10)(10 GS)	胜出10次Siege比赛	All Operations(30)	完成所有操作
Mission 10(10)	完成任务10	Siege Battle(30)(20 GS)	胜出30次Siege比赛	All Secrets(30)	开启所有隐藏要素
Mission 11(10)	完成任务11	Siege Battle(50)(30 GS)	胜出50次Siege比赛	Allied Assault Record(20)	获得完全Emmerian攻击记录
Mission 12(10)	完成任务12	Siege Battle(100)(40 GS)	胜出100次Siege比赛	Enemy Assault Record(20)	获得完全Estovakian攻击记录
Mission 13(10)	完成任务13	Team Battle(10)(10 GS)	胜出10次团队比赛	Aerial Defense(10)	使用空中支援消灭50个敌人
Mission 14(10)	完成任务14	Team Battle(30)(20 GS)	胜出30次团队比赛	Electronic Support System(10)	使用电子支援消灭100个敌人
Mission 15(10)	完成任务15	Team Battle(50)(30 GS)	胜出50次团队比赛	Ground Defense(10)	使用地面部队支援消灭50个敌人
Original Aircraft(10)	获得所有原创飞机	Team Battle(100)(40 GS)	胜出100次团队比赛	Clear Campaign(20)	完成竞选模式
CO-OP Stage 1(25)	完成CO-OP 1	Pasternak Defeated(20)	击倒敌方Strigon战斗机队头目Ilya		

友军支援系统

友军支援系统是本作战斗方面的最大特色，通过友军的支援高效消灭敌方目标是拿到高评价的必备技能。

正如之前官方宣传中的那样，"友军支援系统"在本作中占有非常重要的地位。尽管单打独斗也并非不可以，但要想拿到S这样的高评价就会极为困难，所以如何灵活运用好友军支援值得我们好好学习。

在游戏中，应该将自己身边的蓝色友军出现的区域的红色目标全部催毁掉，这样里面的友军就会被你解放出来。被解放出来的友军就能给你增加支援进度条，并且当你有支援进度值时，就能够使用支援了。这些被成功解放的友军，其所在位置会有蓝色的方块（机场）和圆圈（预警机，全方位攻击、敌机无法隐形）。灵活利用友军的支援攻击，绝对会对攻关有极大的帮助。特别是到了游戏后期，更是考验玩家们如何更高效利用友军支援的战略战术能力了。

支援攻击（Allied Attack）：攻击敌人或完成军事行动目标可以增长名为（AS）的蓝色状态条，可以用来呼叫上个完成的行动目标中的僚机援助攻击，长按方向键上发动，此时屏幕会出现巨大的绿色圆环，被攻击目标将有箭头标注出来。

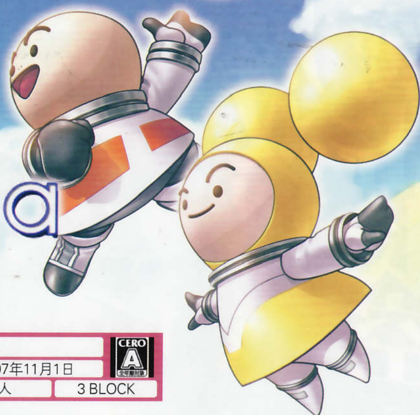
支援掩护（Allied Cover）：长按方向键下也可以发动掩护，僚机会攻击对自机有威胁的敌人。当目标被消灭时或经过一段时间后，进行Allied Attack或AlliedCover的僚机就会撤离战场。

电子支援：（Electronic Support）进入雷达上蓝色的区域内右下角会显示出ESM的等级。在特定可以进行ESM的僚机周围会出现蓝色区域，自机进入这个区域内后，机体的性能（包括上弹速度和导弹的命中率）将会有所提升，ESM区域可以重叠，当飞离蓝色ESM区域时性能会恢复到原来的状态。对战斗很有帮助。



↑本作中的敌人数量极为众多，单打独斗的话会相当费劲。

《欧普耐》是由KOEI在Wii上发售的新感觉RPG，其开发商则是曾经为《勇者斗恶龙》系列进行过图像制作的Arte Piazza，算是名厂联合下诞生的锐意之作。 □文/蓍子





Wii	本刊译名：欧普耐			CERO A
	KOEI	7140日元	2007年11月1日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	3 BLOCK

著名厂商合作中诞生的新感觉游戏！

在与不幸的抗争中揭开序幕的大冒险故事!!



→主人公在与家人分别的不幸遭遇中开始了旅程。

本作的主人公欧普耐（Opoona）是守护宇宙治安的勇士"宇宙护卫"的孩子。一家人在进行星际旅行的途中遇到了意外事故，欧普耐乘坐的救生舱迫降到了旅游的目的地"兰德洛尔星"。由于救生舱降落地点不同，欧普耐和弟弟科普耐、妹妹波莉耐分别失散，双亲则在事故中受了濒死的重伤而处于抢救中。于是，欧普耐只得暂时在这个和地球非常相似的星球上开始了孤身一人的生活。想找回自己的家人，返回故乡"迪迪亚星"，年纪尚小的欧普耐必须面对很多难以想象的困难。

拥有美丽自然的兰德洛尔星



欧普耐流落到的"兰德洛尔星"是个有着众多居民和美丽大自然的星球。星球上划分出了很多"居住区"，每个居住区都有着各自不同的特色。欧普耐坠落到的"托齐奥奈区"是星球上最大的居住区，有着接待旅行者的大型空港，同时也有着星球上唯一的学校，以旅游都市与教育都市而闻名。欧普耐的旅程，就是从这个居住区开始的。为了与自然界相隔离，托齐奥奈区被罩在一个巨大的天顶中，内部具有商店等各种都市设施。只要踏出天顶一步，就能看到有着茂密植被的丛林。



←除托齐奥奈外，星球上还有很多其它的居住区。

→兰德洛尔星拥有非常复杂的自然环境。

使星球发生变化的元凶 游戏中的敌人们！



←暗邪兽的外形大都很奇特。

兰德洛尔星上的人们并不是从很久以前就过着与自然界隔离的生活的。数百年前，神秘的陨石降落在了这个星球上，带来了一些奇怪的魔物"暗邪兽（Dark Rogue）"。"暗邪兽"是企图征服宇宙中所有星球的邪恶存在，它们驱使"暗之力"侵占自然，危害人们的生活。为此，人们不得不建造了具有坚固防护措施的居住区，并搬进其中生活。"宇宙护卫"已经和这种魔物斗争了很长时间，身为"宇宙护卫"之子，欧普耐也选择了在星球上当护卫的工作。

轻松有趣的动作弹珠战斗系统

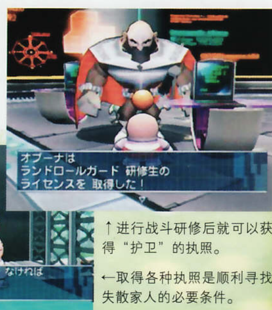
本作采用了特殊的战斗系统"动作弹珠战斗（Active Bonbon Battle）"。"宇宙护卫"们的身体上都有一种特殊的构造"能量弹珠"，欧普耐也不例外，通过投掷或挥动能量弹珠，欧普耐就可以和暗邪兽们作战。能量弹珠的操作方式非常简单，首先在按住C键的情况下使用摇杆锁定敌人，之后只要挥动"双节棍"，能量弹珠就会向着敌人飞去。通过控制摇杆倾斜的时间，还可以实行蓄力攻击。不过，如果挥动途中敌人做出了行动，攻击动作有可能会失败。操作虽然简单，但时机的掌握非常深奥。



↑弹珠进化后，欧普耐还可以同时对多个敌人发动进攻。

获得在居住区间通行的执照

想在兰德洛尔星居住与工作，首先要取得各种执照。星球上的执照除欧普耐的本职"护卫"外，还有"急救队员""偶像""侦探""钓师""园丁"等等，种类多样。欧普耐只要在居住区中找到各种执照的发放者，完成研修课题后，就可以得到相应的执照。获得执照后不仅能够接受更多种类的工作，还能前往原来不能通行的居住区。



↑进行战斗研修后就可以获得"护卫"的执照。

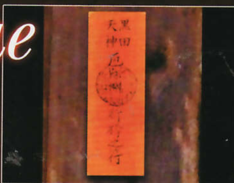
←取得各种执照是顺利寻找失散家人的必要条件。

用天眼探知事件背后的真相 寻找那真实存在的灵异事件

眼睛接收到物体上反射的光，在脑中形成对这个物体的印象。但一般人只拥有普通的肉眼，仅能看到事物的表象，而有些眼睛却能撕裂事物表面的伪装，看穿真相，这就是——天眼，而隆恭就拥有这样一双眼睛……

□文/龙马

Prologue



这是一款侦探解迷类型的游戏，但是需要解决的事件并不是普通的刑事案件，而是一些离奇古怪的都市传说，与其说这是一款游戏，不如说是一本多媒体电子阅览器更为确切，本作的监修饭岛多纪哉先生通过大量的文字和图片为你讲述了一个又一个扑朔迷离的故事，而玩家需要做的，就是通过游戏主人公赛卧隆恭的神奇右眼，作出自己的判断，进行相应的选择，以揭露事件的真相。游戏的操作十分简单，对应按键和触摸屏两种方式。在游戏中会出现大量的文字，如果露掉了重要的剧情的话，可以选择回放，对之前的文字进行温习，十分方便。游戏中最有趣的地方应该就是用给出的故事情节进行推理，得出最终结论这一点了，对于想挑战自己的逻辑推理能力的玩家，这是一款不可多得的游戏。

在日本流传的离奇的都市传说中最有名的就是鬼娃娃花子和裂口女了，其实，每一个传说背后，都隐藏着一个人们所不知道的辛酸故事，当你了解了传说的真相以后，对这些貌似恐怖的传说一定会有更深一步的认识。

当恐怖事件发生在自己身上



←阴暗的神社门口，似乎伫立着一个奇怪的小女孩，上前看个究竟吧。



↑随着距离越来越近，女孩的样子也逐渐清晰，这，这居然是……

人物介绍



赛卧隆恭：刚刚升入鸣神学园的一年级新生，右眼拥有可以看到事物真相的特殊能力，被神崎翔推荐进入侦探局，因父母外出，暂住在久多良家。



日暮太郎：在鸣神学园读二年级，都市传说侦探局成员之一，神出鬼没。像普通人一样丝毫不能引起别人的注意，但似乎拥有不寻常的特殊能力。



持仓千夏：隆恭的好朋友，刚读初三，一直以来都对都市传说十分感兴趣，目标是考入鸣神学园，并立志加入鸣神学园的都市传说侦探局。



神ヶ崎翔：上届鸣神学园侦探局的会长，已经从鸣神学园毕业，指定一年级的新生隆恭加入侦探局。虽然没有特殊能力，但却具有非同一般的强势运气。



富坚美波：鸣神学园三年级生，现任侦探局会长，具有冷静的头脑和出色的判断力。拥有过目不忘的超群的记忆力，作为网站的管理者，掌握着各种各样的最新情报。

pathy ～鳴神学園都市伝説探偵局～

NDS	本刊译名：鸣神学园都市传说侦探局			CERO B
侦探解迷	Arc System Works	3800日元	2007.10.25	
	卡带	日版	1人	256M

鸣神学园是一所私立高中，因为拥有很多离奇古怪的都市传说而出名，有很多人都是对此感到好奇才特意考入这所学校的。这所学校有一个"神秘现象"俱乐部，俱乐部的成员只有三个人，规定每个年级只有一人可以进入，而进入的人必须由俱乐部中三年级即将毕业的会长进行指定。而俱乐部的真面貌是研究都市传说的侦探局，他们拥有自己的官方网站，在都市传说侦探局的网站上可以看到各种离奇古怪的都市传说。

赛卧隆恭拥有一个别人所不知道的特殊能力，就是可以用自己的右眼看到事物的真实面目，在入学考试中，隆恭的这种能力，不小心被别人发现，而此人正是都市传说侦探局的前会长，业已毕业的神崎翔，隆恭也因此被推荐加入鸣神学园的都市传说侦探局。

赛卧隆恭的父母双双外出，他暂时寄住在久多良善内家，过着无忧无虑生活的隆恭，起初对侦探局并不感兴趣，直到有一天，他的身边发生了一件事，才彻底改变了他对都市传说侦探局的看法。

1 都市传说之"地狱之穴"

"在地上挖一个一米左右的洞，将死去的人的遗物放进去，即使是不认识的人也没有关系，然后双手合十，诚心地默念：亡灵啊亡灵，你今晚在我的屋里呆一会儿好么？于是，夜里亡灵就会真的出现，这时候不管向它许下什么愿望都会实现，但是如果在十三秒内没有说出愿望的话，就会被亡灵带走……"——地狱之穴

荒濑范子的梦想是成为一个专业作家，当她第一次在网上看到各种各样的都市传说的时候，并没有被这些稀奇古怪的故事所吸引，而是对它们的作者充满了羡慕，因为她觉得这些故事都是假的，都是由一些写手所创作的，因为每个流传开来的传说，讲述它们的人都说是从朋友的朋友那里听说的，但是并没有人说自己就是这个传说的见证人。她决定自己也创作一个都市传说，为自己以后的作家之路打下基础，但是最初的几个不成熟的创作并没有出现自己预想中的效果，她闭门几天冥思苦想，终于想出了一个足以乱真的故事，于是就出现了开头的那段话，范子将这个自己制作的传说发表到了"都市传说侦探局"的网站上，署了一个假名字，并说明是在一个朋友的朋友那里听说的，并说那个朋友通过这个方法已经实现了自己的愿望。没过几天，自己发表的帖子就出现了很多跟贴，有的说从朋友那里也听说过这个传说，是真的；有的说自己已经试过了，并且实现了愿望……看到这些愚蠢的回应，范子高兴地开怀大笑，之前的不爽一扫而空，但是最后一个回帖引起了她的注意，"这并不是真的，会出现什么样的事情，如果你自己试一试就知道了——朋友的朋友。"范子看完回帖不禁大怒，但是到底会出现什么样的事情呢？赌气之下，自己决定亲自试一试。

在院子的空地挖了一个坑，将自己已经去世的祖母的遗物放了进去，范子一边按照自己创造的传说的步骤做着，一边在心中默默念道："亡灵啊亡灵，你今晚在我的屋里呆一会儿好么？"，念完后，忽然有种忍不住想笑的冲动。当晚亡灵并没有来，范子也一如既往陶醉在已经被广为流传的自己所创作的传说中。

5天后，范子收到了一个邮件，"一周后的凌晨1点，你期待的事情将会出现——朋友的朋友。"虽然对此不屑一顾，但是随着据约定的日子一天一天地临近，范子心中的恐惧也在慢慢增加。在约定的前一天晚上，她终于按耐不住，向对都市传说十分了解的好朋友持仓千夏打电话求救。

隆恭的好友持仓千夏对都市传说非常的热心，因此初三的她明年要考取的就是充满都市传说的名校——鸣神学园，千夏对隆恭右眼的能力十分了解。一天晚上，她接到了一个好朋友范子的电话，在听范子有些颤抖的声音讲述完事情之后，千夏决定将隆恭一起带去范子家。

赛卧隆恭就这样遇到了自己升入鸣神学园的第一个都市传说。

在范子家，他们与另一位范子请来的"援兵"不期而遇——鸣神学园三年级的富坚美波，侦探局的现任会长，同时也是网站的管理员。在听完范子的讲述之后，隆恭觉得用自己的能力应该完全可以解决范子眼前的困扰，而富坚美波似乎也察觉到了这一点，于是在警告范子以后不要乱发没有根据的帖子之后，便将这件事交给隆恭处理就离去了，看着富坚离去的背影，隆恭感到了一些不安。

隆恭觉得这仅仅是一个恶作剧，但是为了安抚范子，他和千夏决定陪范子一起待到约定的时间以后再走。时间一分一秒地过去了，时钟的指针指到1：00的时候，大家都摒住了呼吸，1秒，2秒，3秒……什么都没有发生，大家终于松了一口气。

忽然一只手从地板上伸了出来，抓住了范子的脚，一个头发稀疏的骷髅头说道，"许……下……你的……愿望……"，范子已经完全被眼前发生的一切吓呆了，在隆恭的提醒下，才想起要马上许下愿望才行，可惜，为时已晚，范子和亡灵，几乎在一瞬间就消失得无影无踪了。之后，隆恭查看了地板，并没有什么异常……

隆恭隐隐觉得侦探局的富坚美波一定早预感到当晚要发生的一切，经过那个不可思议的夜晚，他对鸣神学园都市传说侦探局的印象也有了相当的改观，他决定正式加入侦探局，开始了自己寻找真相的冒险旅程……

2 都市传说之"赤镜的仪式"

"漂亮的女孩都喜欢随身携带小镜子，想办法得到她的小镜子，在镜子上涂上那个姑娘和自己的血，7天以后就可以吸取那个女孩的年轻和美貌。"——赤镜的仪式

鸣神学园1年级F班的塞卧隆恭暂时借住在久多良善内家，善内教授的女儿唯樱和隆恭是同学，唯樱虽然是个女孩子，可却是个脾气暴躁的家伙，经常动不动就乱发脾气。今天早上唯樱又大发脾气，原来是随身携带的小镜子丢了，那是16岁时善内送给唯樱的生日礼物，怪不得……隆恭紧皱着眉头，自己理所当然地成为了唯樱的发泄对象……"暴雨"过后，唯樱疾步走出家门，临走时还补了一句："千万不要迟到哦！"

鸣神学园的教导主任深尾华穗子是一个50多岁的老女人，性格怪癖，据说一直独身，凡是迟到的不管是学生还是老师，都会被她一概拒之门外，所以大家都在背后叫她死老太婆。

眼看马上就要进校门了，一路上隆恭惊心动魄地跑着，终于是赶上了，一走神，忽然和另一个学生撞到了一起，校门就在两个人的面前慢慢关上了，看着正在指挥关门的深尾，那个同学不停的哀告，可就是没有用，隆恭一脸的沮丧，忽然发现深尾在向她招手。本以为要挨一顿臭骂，可没想到深尾只说了一句："下次要注意哦！"就放隆恭进去了，还用堆满皱纹的脸对隆恭笑了笑，隆恭简直不敢相信眼前的一切，但不管怎么样，总算是进来了，那个同样迟到的同学却看得目瞪口呆。

塞卧隆恭在鸣神学园侦探局开始负责网上收到的各种留言贴，总算是有点事情做了，虽然是整理资料，可是比最初跑跑腿买些东西的那段日子可是强了很多呢。

忽然隆恭被一个留言贴上的内容吸引住了，"赤镜的仪式……在镜子上涂上血……7日后……"——梦崎（署名），想到今天早上丢了镜子的唯樱，隆恭不免有一些担心，不管是不是真的，还是帮唯樱尽快找到镜子为妙，想到这里，隆恭向会长富坚美波打了个招呼，走去教室找唯樱。

唯樱正在一个人坐在座位上纳闷，脸上隐隐有哭过的痕迹，听到隆恭要帮自己找镜子，唯樱露出了笑脸，高兴得像孩子一样。两个人在桌子里翻了一阵，接着来到了走廊放鞋的小柜子，也许这里会有也不一定。可惜唯樱的柜子里并没有镜子，不过却有一封信，一脸惊讶的唯樱将信交给隆恭，隆恭打开信慢慢看了起来，"给假梦崎：我找到了好办法，觉悟吧。——真正的梦崎。"梦崎？这不是爸爸小说中的人物么？唯樱说，善内教授是个兼职小说家，眼下最有名的少女小说《镜之国》就是爸爸善内写的，镜之国讲的是少女梦崎在16岁生日的时候收到了一个礼物——镜子，一个俊美的骑士从镜子里走了出来，原来，梦崎是镜之国的公主，骑士是来保护梦崎的，于是二人开始展开了一段奇异的冒险……

这么看来，偷镜子的和写信的应该是同一个人，并且是《镜之国》的热心FAN。会是谁呢？两个人商量了一会，想出了一个好办法。

第二天，唯樱拿来了一本父亲刚刚写出的《镜之国》的手稿，立刻就在班里引起了轰动，大家争着要一睹为快。隆恭判断，那个家伙一定会在大家上体育课的时候下手，于是在体育课上偷偷溜了出来。

教室里，唯樱的座位上果然有一个人，正拿着手稿看得津津有味，那，那个人是——"深尾老师！"

隆恭赶忙上前，大声斥喝深尾的偷窃行为，没想到，深尾却说："这本来写的就是我的故事，我看自己的故事，怎么能叫偷呢？"隆恭倒被这出乎意料的回答吓了一跳，还没等他缓过神来，深尾站起身向隆恭走来，说："我的骑士，等我恢复了本来的面貌，就和你一起去冒险……"说着就伸开手臂，紧紧地箍住了隆恭，在他脸上一阵乱啃，没想到这个"死老太婆"这么有劲，隆恭忍不住开始大声呼救，F班的门口很快就挤满了人……

深尾被送到了医院进行治疗，在深尾老师的更衣箱里找到了唯樱丢失的小镜子。

"以后终于不用再担心迟到了"，隆恭想，"不过这代价似乎也太大了……"

写在后面的话

本作的监修饭岛多纪哉先生在他的日记中这样写到，"以前上学的时候，经常流传着各种各样的都市传说，这些故事曾经一时间成为大家午饭后谈论的话题……时过境迁，现在再看这些都市传说故事时，我的第一感觉并不是恐惧和害怕，而是深深地怀念和感动……"

我想大家在进行《都市传说侦探局》这款游戏的时候，也许会想起当初曾经让自己害怕的一些传说故事吧，希望大家能够从中找到属于自己的那份感动……

这惊心动魄的都市传说其实就发生在我们的身边

闯关族的家 VOL. 219

● 大作如潮的初冬时节

□主持/小沛
□插画绘制/华尧
□摄影/黎世文（小沛后期制作）

■11月的激情

上次为了《街霸4》的发布，小沛、荇菜、PERFECT、风林，乃至《掌机谜》的翔武还有菜团等人都无比地兴奋。不过这个游戏的发售日还遥遥无期，所以适当激动一下就得了，等着官方再公布更详细的消息再说。就当下来讲，进入11月以后，值得玩家激动的游戏可真不少，兴奋度绝不亚于《街霸4》。究竟有什么呢？听我为您细数一下，首先是Wii：11月1日的《超级马里奥银河》、11月13日的《灵魂能力传奇》、11月15日的《生化危机 安布雷拉编年史》、11月22日的《马里奥&索尼克 北京奥运会》以及11月29日的《战国BASARA 英雄外传》。而PS3上面：首先是11月11日的《真三国无双5》、11月13日的《刺客信条》、《极品飞车 街头狂飙》，以及11月20日的《化解危机4》。360也和PS3差不多，《真三国无双5》还有《刺客信条》都是同期发售。在掌机方面，PSP略逊一筹，没什么可说的，而NDS则有11月1日的《三国志DS2》、11月8日的《马里奥聚会DS》以及11月22日的《勇者斗恶龙4》等等。

以上这些绝对的强档大作令日渐寒冷的11月变得热情似火，无论你是哪个主机的拥有者，都可以让自己在整个11月感受到如潮大作的洗礼。从最开始的第一天到最后的11月29日，这种兴奋绝对可以延续到12月。而到了12月份，黄金的圣诞档期又会有什么值得我们期待的呢？绝对会更多！不仅仅游戏是如此，《电软》也一样！敬请大家期待吧！

■11月的感慨

除了高兴，似乎还有感慨，起码我是这么想的。

首先，我感慨时间的飞逝。到11月过完，我来《电软》就已经有4年的时间了。经历了PS2的繁盛时期，到次世代发展至今。而杂志方面，翻开最开始做的几期，我都快认不出来那时的文字了。还有那时在杂志上刊登的照片，一脸的稚气。

其次，感慨的是游戏业的发展。这话听起来有点大，似乎不是我应该感慨的东西。但身为游戏杂志编辑，接触多了便也如同身在其中。想当初玩FC时，怎么也想不到会有今天这么多的游戏和这么多优秀的主机。而自己也实现了儿时的梦想，和游戏在一起。

最后感慨的，就是——天怎么凉得这么快啊！北京的秋天啊！越来越短了！好冷啊！





高中毕业了，进入大学了，以前许多好友都分别了，特别是借《电软》给我看的那位，于是，没有办法，现在只好自己买了看，倒也不是说贪便宜省了每月的19.6元，而是一起看同一本书还是特别有味道的。现在一个人，都快没有看《电软》的乐趣了，真怀念以前一起讨论游戏的日子。

我发现北斗的手很有特色，他左手手腕有一颗痣，而我右手手腕也有一颗，难道我们是兄弟？

——上海 沈斌

小沛■你说的事情我也有同感。当初在高中的时候，我们是4个同学一起买《电软》看的，后来上大学之后大家都分开了，于是也就只有我坚持每期都买，而他们几个则变成了不定期。环境变了，人的心情会跟着变，而且也会影响到原来的一些生活习惯。你也别太在意，现在只能自己一个人看也许会有另一番感觉。因为平时大家一起看的时候，什么新消息或者新游戏都是同时知道的，而现在则可能在消息的获取上会有一些出入，于是也就增加了谈资，两个人可以交流的东西也变多了，绝对是另一番感受。

北斗的手可不是第一次上镜了，向大家透露一下。在很早之前的一期《电软》上，具体哪期我也记不得了，反正是GBM刚出，我们制作的新机评测栏目里。那个栏目的负责就是我和北斗，在展示GBM机身大小时，托着它的手就是北斗同学的……有兴趣可以再去翻来看看，不过说句实话，老爷们儿的手，真不老好看的。你要真是他兄弟的话，恐怕手的特点不是关键的，而是北斗那种超级无敌的乐观精神以及天下无双的身体素质，还有宇宙难寻的幽默感。



又可以玩到生化危机的新作了，最近几天在网上查了一下，发现对《安布雷拉编年史》的评价不高，不知小编在试玩这个游戏时的感觉如何，也许只有在实际玩过后才能做出评价吧。

想想东京电玩展已经办了十九届了，自己的游龄也有十几年了，虽然现在的生活水平提高了，但游戏环境并没有太多的改善，希望国内早日出现一个正常成熟的市场氛围。——河北鹿泉 高涛

小沛■说句实在话，所谓的“权威游戏媒体”、“权威评论”，其实都存在或多或少的主观色彩，更有甚者，像某日本游戏媒体在很早前爆出的游戏厂商贿赂丑闻，更是令一些游戏的评分显得极不可信。我们中国的游戏媒体在这方面要相对好一些，起码不会出一些很离谱的评论，因为不会有国外厂商来贿赂我们……不过有些人盲目跟风就不好了，人家国外的评论说什么，自己也跟着说什么。有道是“没有实践就没有发言权”，而且对于游戏来说，“实践”短了也不行。必须将一款游戏玩到透彻之后，才有可能写出最客观全面的评论。不多废话了，总之，在《生化危机 安布雷拉编年史》到手之前，任何人的评论我都不会轻信，顶多作为参考，会特别关注一下他们所提到的缺点，然后一一加以核对。最后才能得出结论，到底是游戏真的有问题，还是这些评论的人有问题……反正这款游戏我是非常期待的。

中国的游戏环境的确比不上一些发达国家，但我们也应该看到，条件是在一步步改善当中的。现在起码已经有了行货Wii的传闻了，微软也一直在积极筹划360在国内的上市计划，索尼现在自顾不暇，暂且不论。反正好日子越来越近，大家不要太心急。



山中无老虎，小沛称大王，好好干，下一任女王的位子就是你的！

——浙江嵊泗县 姜辉

小沛■谢谢领导鼓励！最近收到不少类似的“表扬”，内心很是欣慰啊。因为此类的信比较多，而且通常都是短短几句祝福的话，所以我就只登一封啦，你很幸运哦。

因为主持闯家我并不是没有经验，只不过风格上面需要大家适应一下，而我也会尽全力使家里充满欢声笑语，让每一位家人都能在这里得到家的温暖。

小沛我是百分之百的中华人民共和国男性公民，女王的位子就算啦。叫“男王”的话似乎有点怪……反正随大家怎么叫吧。或者大家可以在下次回函的时候给我起起昵称，但不要太肉麻啊，我承受力差……



首次写回函，请多指教，在家用机次世代之争的情况下，微软的XBOX360在没有掌机衬托下略显逊色，但是不知道微软什么时候推出XBOX掌机版啊，非常期待，相信如果出了一定会引起一股XBOX360+掌机的风波。

——江苏无锡 金晓林

小沛■微软的掌机计划早有耳闻，连假想图都曾在网络上出现过。不过相信微软在近几年内是不可能推出掌机的，因为PSP和NDS现在已经把掌机市场彻底霸占了，没有给第三款产品留下任何的生存空间。论游戏性和软件阵容，NDS无人可比。论多媒体娱乐功能和外观的时尚性，PSP是绝佳选择。而且这两个主机的游戏各有特色，互相都不能取代，也占据了各自的领域。因此，微软不太可能从这两者间找到突破点，拓展出新的市场。而且PSP和NDS已经普及得非常好了，现在推出新掌机很难得到软件商的支持。

微软最近倒是推出了便携的MP4，而且也带有简单的游戏功能，里面有几个类似“祖玛”的小游戏，姑且可以当成是推出掌机前的热身吧。微软推出



掌机的可能性不是没有，而是需要等待时机。例如在NDS和PSP快要退出市场之前半年甚至一年的时候，微软马上推出一个以高性能或者新创意为卖点的产品，或许可以抢先一步占领市场。就像360的策略，即便后续乏力，起码抢占了先机，即便不是很成功，但起码谈不上失败。



我发现贵刊对PS3的报道少得可怜呀！更别说出PS3别册了，PS3游戏的攻略至今只有一篇《源氏2》的。难道真的是虎落平阳被犬欺，PS3销量低连游戏杂志也不关注它了。

——辽宁凌源 赵文磊

小沛■我们冤枉啊！要知道，我们做攻略的目的是为了方便广大玩家玩游戏时的需要。然而就PS3在国内的普及量来说，真要是做了PS3的攻略，等于也只是给少数几个人看的。看看我们的读者来信就知道了，现在还有很多玩家希望我们再登一些老的PS2攻



略呢，可见攻略这个东西是以实用为主，而并不是非要追求最新最高端的。

特别是在国内，我们没义务为任何主机摇旗呐喊。哪款主机更受中国玩家欢迎，我们也就更加关注哪款主机。当然，不太流行的主机我们也不会完全不理会，但一些重头的栏目确实没有必要留给它们。我们每期都有很多PS3游戏介绍，包括游戏的入门研究、游戏评论等等。而且PS3到现在只推出了50多款游戏，其中的热门作品又非常少，还有一些是和360跨平台的，我们即便想做攻略，它也得有的让我们做啊。上期的《天剑》剧情我们收录在了电击里面，有兴趣的话可以看看。这款作品算是大作了吧？但我们



风林

●新版360主机再遭破解，接下来在国内的销量应该会很快恢复，不过三红大潮还会再来吗？还有暂时停止的BAN机行动……
●发现我已经落后了，忙完回来发现居然找不到人和我一起合作破最高难度的《Halo3》，郁闷，只能在战场中体验被别人屠虐的乐趣了……
●你与佛有缘啊，我给你做个手术；周末你过得怎么样，好，我找到一个不错的底图——写的时候耳边传来的对话。
●吉他应该是11月初卖得最好的周边吧……Wii Fit应该是12月卖得最好的周边吧……还有方向盘……
●从日本回来后，由原来的德芙Fan彻底变成了明治Fan，人生不能没有巧克力！！
●PS3便宜了，X360三红渐少了，S和M，这一年来，没少在硬件上费脑子，花银子，掌声到底还是没有响起来。更让我觉得Wii真是要“稳”赢啊……



小沛

●新版PSP的做工实在不怎么样，外壳看似光滑，实则坑坑洼洼，质地显得较为脆弱。后面的光盘仓与主机的接缝太大了，而且光盘仓似乎也不是合得很紧……拿在手里感到轻，心里也觉得悬啊！

●新笔记本电脑入手了！DELL XPS M1330！钞票如滔滔江水，离我而去。终于体验到VISTA的强大了，还有双核、独显的威力。乐得我鼻涕泡儿都出来了。

●天气太冷了，健身受到了严峻的考验。不过冬天也让我有了健身的成就感，因为当健完身后，衣服明显比原来紧绷了。

●新闻工作从下期开始正式移交，以后小沛将专心负责闯家以及其他的零碎栏目，祝贺自己完成一次大的转职！

●万事如意只是一句美好的祝福，想要真的实现绝对比登天还要难。

●最近体会到家庭和睦的重要性，愿天下有情人都不会被家庭所累。

苻莱同学用了不到3个小时就通关了……我们还能对PS3游戏说什么呢？

写到这里的时候，我特意去看了一下PS3的全球销量。目前它在全球卖出了537万台，其中日本125万，美国220万，其他地区192万台。刨除欧洲、大



洋洲以及亚洲的其他地区，中国大陆的PS3销量估计在1万台左右，甚至可能就几千台……中国可是有几千万的玩家啊！这种几乎万分之一的普及率，是不可能成为媒体宣传主流的，除非《最终幻想13》不断公布新消息。反正，喜欢PS3的玩家先不要着急，盼着索尼赶快让PS3摆脱困境吧。



今天在电击里看到《真·三国无双5》的宣传片，以前一直认为这系列挺二的，但今天看完宣传片，感到热血沸腾了！！ZEZEZE，不简单呀！

我们一家都爱SONY，只不过只有我爱游戏，最近看SCE那么积极，想买台PS3。值不值呢？

——海南海口 吉也

小沛■《真三国无双5》的人物动作比原来要丰富多了，战斗的激烈程度也非往日可比。不过画面进步很有限，和以前的360版无双没差太多，而且人物形象更加随意，几乎完全背离了历史原貌和传统风格。这些倒也不是什么要命的缺点，但我觉得这次的《真三国无双5》虽然绝对是达到了系列的新高度，然而在部分细节上还有很大的提升空间，甚至还不能算是彻底的“次世代无双”。估计等到6代推出的时候，光荣会给我们一个大大的惊喜吧。

我不知道为什么以往的无双系列会给你“二”的感觉，其实除了《真三国无双》首部作品外，其他的都还不错，也算是开创了一种“无双”类型。这次的5代是跨平台发布的，大概绝大多数的中国玩家都会选择360版，终归便宜嘛。你如果为了这款游戏想买PS3的话，就看你的经济实力了。反正两个版本在游戏内容，画面质量上都一样，而360版必定在网络功能上更胜一筹。



前几天刚买了一个新版PSP，爱不释手，现在我已经有了全世界两个最好的掌机了，NDSL和PSP2000系列。回想一下任天堂和索尼都挺会骗人的，共出一个笨重的NDS和PSP1000系列，过几年再出轻小版，幸好我没被骗，这么说再过几年又得出新版PS3了！

——黑龙江哈尔滨 王臣薪

小沛■不是我打击你，恐怕NDSL和PSP-2000也未必就是最终的版本。想想GB有几个版本，GBA有几个版本，连比较短命的WS又有几个版本。我觉得任天堂很可能会在一年之后再公布一个新款式，刺激市场嘛！而索尼还不好说，刚出了个2000，说不定过两年会来个体积缩减的3000型也不一定。早买早玩嘛，肯定不算吃亏。不断推出新型号也不见得就是骗人，大家可以放眼所有的电子产品市场，很多家电都是如此。例如你买一个MP3，相同品牌的相同配置就会推出好几版，包括电脑、彩电之类的都是如此，只不过当前我们仅着眼于游戏机，所以会觉得索尼、任天堂在这一点上有点不厚道。另外一个原因，就是我们的读者大部分年龄偏小，可能现阶段自己购置的大件儿也就是游戏机，等长大了自己为新家购买各类家电的时候，你就会发现谁才更黑，更会骗人了！大人们的悲哀啊！

新版PS3已经推出两款了，分别是80GB和40GB版，而且40GB版还有白色外壳。不过这两个版本比原来在兼容PS2方面都有退步，恐怕不是很适合中国玩家的需要，大家购买的时候还要多衡量一下，能买到60GB版的最好。



沛哥：对于您的大恩，小弟没齿难忘。但有一点，小弟愿冒着您的雷霆之怒向您提出。那就是在主持闯家这块儿，您比叶姐还嫩点……（靠，别打我啊……）

在受“叶式”文风“摧残”了十几次后，我对正常的笔法产生了些抵触情绪……



突然发现圣斗士还是那么经典。最喜欢SUGA。

——河北张家口 徐翔坤

小沛■仁者见仁，智者见智。我自然不敢拍着胸脯说自己一定比唯夜主持的好，但用心程度绝不会相差半分。大家有什么批评意见尽管提，我是很乐意接受的，这样也可以在以后的主持中更加自如。家人之间是不需要有半分隐瞒的，有什么说什么，小沛也是大家的兄弟，这里绝对言论自由。

有些时候，我是一个爱较真儿的人。唯夜主持的每期闯家我都会认真拜读，不过作为一个文学专业的



人来说，我不认为这种说话方式可以用于任何方面。唯夜的回信方法用在闯家绝对合适，如果哪一天你也做了编辑，在负责此类栏目时可以参考。但如果是其他栏目就不可以了，例如新闻、攻略、游戏评论等等。你想想是不是很怪啊，举个例子：索尼在前几天推出了一款新的PS3啦！而且很便宜哦，比原来少了快100美元呢。不过配置就不怎么厚道了，才40GB，而且也没有PS2兼容了，残念啊……（原文：索尼于日前推出了新款廉价版PS3，其售价降幅近100美元，但硬盘缩减至40GB，而且也取消了PS2的兼容功能。）可能你觉得那么报新闻也挺有意思的，不过肯定会被主编骂死的。除非每晚的《新闻联播》也这么干……关于“文风”、“笔法”，每个人都有自己的风格，在文学上也没有定式，诸多大家文豪各不相同。原先我很欣赏鲁迅，但现在却发现也没处可用了。太犀利，太尖刻，与时代不符啊。

我也喜欢圣斗士，最近还攒齐了所有的漫画，慢慢回味很有感触啊。虽然现在看那时的绘画水平挺粗糙的，但故事还有其中包含的美好回忆，可是现在动漫不能给我的。我喜欢紫龙，中国人嘛，长得还帅！



北斗

●提到北京的长城，可能很多人首先想到的就是八达岭或者是居庸关，不过我个人更喜欢司马台或是箭扣。八达岭新修的部分太多，游人也太多，周末或是节假日的时候，不像是在爬长城，更像是在排队换月票。在这种地方，很难体会得到长城应有的沧桑感和历史沉淀。最近正好赶上了箭扣的第一场雪，雪后的古长城，分外险峻，也分外妖娆，美得动人心魄！

●Nickleback的《If we cared》，之前曾经在WE10的汉化版中听到过，可惜一直不知道歌名，前不久又作为《天下足球》结尾MV的主题曲出场，一番辛苦之后终于成功找到，然后成为本人最近听得最多的一首歌曲。

●有人说梦境是人内心深处最真实的体现，或许，清醒时累积的如此之多的骄傲，真的就是如此不堪一击？又或者，我终于找到了自己？

再就是处女座沙加和凤凰座一辉。



我是第一次买《电软》！其实以前就有看过，但一直是在玩电脑游戏的。不过近几年，网游市场一成不变，除WOW外，就没什么新创意了，情况也不大乐观，能玩到的好游戏也越来越少了。所以，我决定转投掌机或家用机平台，这里有好多游戏玩！！叶子大大，以后就要经常光顾电软了（一个月是上下刊吗？）不知道该买什么主机或掌机，叶子大大给个意见啊！

——福建厦门 孙伟杰

小沛■网游的运作时间比较长，一款游戏要玩上好几年的，所以我也接受不了。这要看个人的爱好了，荐莱同学似乎就和我相反，网游和家用机两手抓。不过在这里提醒大家，无论是家用机还是网游，都应该遵循适度原则，切不可废寝忘食。

电软改成半月刊也有近5年的时间了，现在一直都是每月两本。欢迎加入我们的队伍！

另外，各个主机平台都有自己的特色，我不知道你喜欢什么，所以也不好推荐。反正要是想要回顾以前数不清的经典作品的话，还可以考虑买PS2。要是想体验次世代的画面，就考虑360和PS3。如果想玩创新，就买Wii。掌机随便，PSP和NDS很难取舍，这是我的感觉。



我是一个从KOF时代就一直支持《电软》的孩子，现在终于长大了，嘿嘿。但最近半年一直没买《电软》，对不起，其实原因有很多。我学习一直不好（游戏玩的多嘛，老考倒数）高考前我也想努力一把，那段时间我告别了一切。呵呵，结局是美好的（你们肯定也替我高兴吧！）暑假的时候也考虑过买PS3，但前后配置加游戏起码也得2万，我所有的私房钱啊。所以没买，最近又有这个念头了，咋办？我一年在家也最多2个月，还有我以后职业的特殊性得保护好视力，现在FULL HD的电脑显示屏都有了，买不买？给个建议吧！

——吉林长春 叶维青

小沛■终于告别了高三学生的诉苦阶段……很高兴看到那么多学习游戏两不误的成功例子，小沛自然是要恭喜你啦！

你未来的职业是什么？飞行员吗？只要玩的时间适当的话，对视力影响是很小的。不过花两万块来配置PS3实在是太可怕了，除非你确实有这个实力。抛开价格不说，只要你觉得花费的财力真的能换来同等的欢乐，那么就很值了。

显示器的尺寸终归还是太小，为了视力考虑，还是买个大的液晶电视吧。



叶子不出声，小沛也嚣张，望叶子在积极打压木头的同时，也不忘打压一下小沛。话说回来，小沛也是我很喜欢的小编。至于为什么要打压他，主要是因为N封来信都上了家，居然也不算我一份，要知道我是多么期待小沛的回信，十分值得一提的是，小沛大师的作品真的很专业，让我不禁觉得是不是从哪儿找来的（沛哥，不是我不信你啊），看惯了叶子的长篇大论（褒义），偶然看看小沛的短小精悍也不错。有空其他小编也上来坐坐啊。

——广东韶关 李伟健

小沛■这期你应该很高兴了吧，两封回函都登了啊！一开始我还没发现，结果后来逐一回信的时候才发现，其他人也不要太嫉妒了，小沛决不是偏心，而是在挑回信的时候都不看姓名的。

叫我大师，实在是不敢当啊！我学习摄影也有3年以上的时间了，以往的照片确实都是出自小沛之手，但本期的作品则是小沛的室友兼同学的作品。这位仁兄最近刚从九寨沟回来，照了几百张照片，我从中挑选了一些。他并没有学过摄影，但这次用的机器非常好，是尼康的D80，再加上九寨沟风景天下无双，所以也就有不少的好片子可以拿来和大家分享。

本期的改变不知道你发现了没有，小沛的话也变多了。不过上次我也说过，为了让更多的人可以在家里露面，所以我会尽量协调一下。有的说就多说几句，没的说就多登登读者来信。





终于转职成有机族了！买了台二手PS2，39001型，哈，买了不少游戏。小沛为我庆贺一下吧。其实久了也习惯了，我还是无机族时也不会太苛求这些游戏，但我也不认为"有一颗爱游戏的心就够了"这类话。最近主要玩《宿命传说》，《恶魔猎人3》，《FF10》，《战神》、《实况》。说到《FF10》，我玩国际版，因为英语能看懂些，可那配音实在…听着别扭啊。另外水球大赛前我没学Jecht shoot过不了比赛，对剧情无甚影响可我想击败对手哪！《FF10》中最垃圾的就是这比赛了，其他都完美。战神！我有一颗健康的心不会太受影响。

——福建宁德 林翰

小沛■恭喜你转职成功！一下子有那么多游戏可玩，一定很激动吧。我很羡慕那样的感觉。当初我买

雪飞



●其实不是不想写，就是写了手会疼，但又不能不写，看来手札确实扎手。

●期待三国志DS2许久，终于即将可以玩到，但可惜只做板阵，只能靠平时不断挤出点滴时间来享受快乐。

●小沛的健康饮食：香蕉三个（没钱时用苹果代替），豆制品一盒外加香肠等熟肉制品，自认为健康其实纯粹是胡吃。也许胡吃就是他比较肥的原因，读者们千万别学他。另外这厮竟然用工作的借口来自我安慰，要花重金购买新笔记本，被我毫不留情一针见血地揭穿。

●女友去了杭州开会，可惜我没时间去玩耍，只能一个人凄凉地在家里工作工作再工作！希望杭州这几天也下大雨！

●最近受了广告影响，很想去意大利，有人赞助么？

小沛说：魔王最近期待的《三国志DS2》迟迟没有出现，可让他急坏了。据说家里也还没有装修完，再加上女友出差，最近千万别惹他。

「闯关族讲笑话」

广东韶关 李卫检■

终极经典冷笑话

烤箱里有两只烧饼。

烧饼一：天气真热啊！

烧饼二：哇塞！这只烧饼会说话！

重庆 周孝东■

悲喜交集

小李：你知道观众对我最近导演的新片有何评价？

小王：放映你这部大作时，电影院里真是悲喜交集！

小李：没想到这样动人。

小王：是啊！只要影片中的女主角痛哭流涕，观众就笑得前仰后合。

重庆 朱康伟■

某一天，一只乌鸦和一只麻雀碰在了一起。麻雀先问乌鸦："你是什么鸟？"乌鸦说："我是凤凰。"麻雀奇怪地说："我没见过这么黑的凤凰。"乌鸦说："老兄，你不知道，我是掉进烟囱里的凤凰。"乌鸦又问麻雀："你又是什么鸟？"麻雀说："老鹰！"乌鸦又说："我没见过这么小的老鹰。"麻雀说道："老哥，你不知道，我吸毒快4年了。"

广西柳州 卢玉峰■

麦克急匆匆地在街上跑，他朋友看见了，问他："你跑那么快干什么？"麦克气喘吁吁地说："我正在阻止一场打架！"朋友好奇地问："谁和谁在打架？"麦克紧张地回头张望着说："追我的人和我！"

浙江德清县 张亚峰■

一个冬天的晚上，大雪纷飞。熊熊和兔兔在树根边上便便。熊熊问："掉毛不？"兔兔想大冬天的掉什么毛，于是就说不掉。"真不掉？""真不掉！"于是，熊熊抄起兔兔擦屁屁。

河南平顶山 姬翔■

一个王子被人施了魔法，他一年只能说一个字。于是他辛辛苦苦攒了3年，对一个公主说："我爱你！"结果公主抬头问了一句："啥？"

河北邯郸 李勇■

一对夫妻来到一口许愿井旁，丈夫弯腰，许个愿还往井里扔了个硬币。妻子也想许愿，但她弯腰时不小心翻入井中。

丈夫惊呆了，然后狂笑自语道："真灵啊！"

河北滦县 张楠■

丈夫回家刚一脱鞋，妻子马上抱怨："你一点儿也不浪漫！"丈夫："我怎么了？"妻子："看那对阳台旁的布朗先生，每次回家都吻太太一下，难道你就不想这样吗？"丈夫："我当然想了。可我和布朗太太还不太熟啊。"





蓍子

●前日下班时偶遇一友人，兴之所至，准备边吃晚饭边聊，便走进路边一家“韩国料理”店。待览毕菜单，准备点“沙丁鱼炒饭”，可服务生当即回答：“没有沙丁鱼。”友人提议吃烧烤，还没等选定，服务生再次开口：“烤肉已经不做了。”友人与我面面相觑，重新审视菜单，点了两道鸡排，这次服务生点头离去。谁知片刻后服务生再次回转：“鸡排已经卖完了，换一道吧。”友人与我当即起身，一言不发地走出店门。原本的谈兴已然全无，草草聊了几句，各自转身离去。

●一路骑车往回走，自行车忽然抛锚，见路边一家修车铺还开着，便推进去修理，忙活了老半天才算修好。重新蹬上车骑了一段，觉得不对劲，下车查看后才发现问题并未排除，急忙推着车跑回去，铺子却已上板了。

●……“倒霉的时候喝凉水都塞牙”，至理名言。



MD、PS、PS2的激动心情现在已经找不回来了，现在买Wii和PSP-2000也那么回事，关键没有那么多的好游戏啊！

你的最后一句我没看懂。难道你是说《战神》会对年轻人的心理产生影响？我看未必吧，要说《GTA》之类的还差不多。《战神》里面的克里托斯是在与神怪战斗，自己本身也有超人的能力，想要模仿的话……



小沛，你好。紧张的高三使我变傻了，不知道说什么。我要买次世代商城的衣服，为了不给你们增加麻烦，钱我没夹在信封里（也没粘在信封背面）……当你们看到这封信时，钱应该到发行部了，请帮我看看。如果邮购失败，那就把PS3寄给我吧！我想要《战神》的试玩版，请和衣服一起寄来。阿门！——从晚饭5元降到3元的闯关族。

——江西九江 江航

小沛■你的状态确实如你自己所说的那样。不过我已经决定要寄PS3给你了，等你看到回信时，PS3应该就寄到了。为了不给邮递员添麻烦，我没有把PS3夹在信封里，也没有贴在信封背面，而是在主机表面贴上邮票，然后拿小刀在机身上刻上你的地址直接寄的。如果你们门前信箱的口太小放不进去的话，那估计你就收不到了。对了，PSP《战神》的试玩版我也硬塞进了PS3的光驱里，不知道能不能兼容，你自己试试看吧。阿弥陀佛！——从每天三顿减到一顿饭的小编。



希望《电软》能出一期专题，或新增一个栏目，从画面输出、音效等方面讲解一下组建全高清游戏平台的方法。因为要组建一个理想的全高清平台实在很麻烦，如显示屏方面，需要考虑屏幕尺寸与观看距离以及显示器的色域，若是投影仪的话还要考虑投影屏幕。音效方面也很麻烦，除了要考虑房间结构与布置外，是采用多箱组合音响还是单箱环绕音响，是个很能选择的问题。所以希望《电软》能考虑一下我这小小的要求。

——四川绵阳 陈可之

小沛■你比我专业……估计这事儿也只能麻烦龙哥了。你的意见我会告诉龙哥的，看他对此的研究有多深了。不过就这篇文章的实用价值，还有待考量。据我了解，现在日本美国都还没有普及高清，所以中国也没必要那么着急。而且我印象当中，原来我们也曾介绍过部分高清电视，但要配齐全套可就是天文数字了……我怕登了这类文章后，会被人骂“小资”的。



风林：既然《TGS News》中FF11的影像禁止拍摄，那舞蹈士的相片，北斗和小沛是怎么搞来的？

北斗：那个手柄机器人是谁的啊？

NDSL的lite真是：“更小、更亮”的意思吗？可字典里只是“低脂；低糖的；缺乏实质内容的；低度啤酒，淡啤酒“的意思。不会是指：“little”吧？

高中毕业并非圆满，我感觉在南农大学相当恐怖，直追我高中时代。

《水晶梵音》真的好吗？我这没的卖。

上期有那MM的照片吗？我咋没看到！

——江西东乡县 乐源

小沛■“不怕贼偷，就怕贼惦记。”这句话是话糙理不糙。大家想想那些娱乐记者，比我们可难做多了，那么多高难度“偷拍”，都是我们想象不到的。不过我们可都是光明磊落的编辑，关于这些比较吸引人的内容，官方即便说了不许摄影，但参观的人那么多也是拦不住的，就连一同参观的日本、美国编辑也都没那么老实。大家想看，我们就提供。

11月下那一期的8格漫画就是在我桌子上拍的，除了北斗的手，其余全是小沛我的收藏品。好像不只一个人问了这个问题，看来大家都很喜欢啊。告诉你们，这个机器人是PERFECT送给我的，而他是从美编MM那里抢过来的……听起来好复杂。



Lite的意思从字典上查也不只这些解释，关键看你查的什么字典了。再说了，人家任天堂就不能来点儿“引申义”，反正他们定这个名字就是想要表达“更小、更轻、更亮”的意思。

大学累点儿不是坏事，起码能学到真本事，毕业就知道好处了。

《水晶梵音》绝对值得推荐！买不着可以去网上试听嘛。不过如果你喜欢流行乐、摇滚之类的话，那可能不太适合。这个专辑的音乐太舒缓，适合让自己静下来用。

11月上的封面之后那一页就是那个MM的照片，占了一整页，绝对的小沛出品，绝对经典……



我发现从这期开始，闯家留言的署名旁边的地点，除非是国内较知名的城市，否则就只有XX省，而无XX市，本人可是不折不扣的韶关人，这么光荣的事怎能不写上去！

找小沛！找小沛！因为是想谈谈你的作品和Wii的事，就是你拍的那个占整页篇幅的那位MM应该不是我说的“叶子”，我记得在欢乐谷影像我所说的“叶子”是戴眼镜、穿横条纹衣服的，别忽悠我！还有关于Wii的，想问问老任到底有没有在Wii上制作口袋妖怪正统作品的计划啊！Wii都发售半年多了，就搞了个“战斗革命”来骗钱！不知小沛喜不喜欢口袋妖怪，我是几年没玩了，现在很想玩。谈谈你的看法！

——广东韶关 李伟健





PERFECT

●由于杂志提前进入2008年，所以在这里首先为大家送去新年祝福。今年是奥运年，如果诸位时间和金钱都很充足的话，不妨提早订票，来北京看几场奥运比赛。本人就打算看一场乒乓球和一场足球，虽然做不成奥运志愿者，也算亲身体验一下全球体育盛会的气氛。

●最近一直有人说风林和叶子结婚了，不过很可惜，这只是个道听途说的谣传。首先，当事双方都表示过“这不可能”，其次，前两天还有人爆料说看到叶子和某某在共进晚餐。

●上周拜托菜团下载了全套福尔摩斯探案，由于时间隔得太久，有些情节都记不太清了，所以看起来依然很投入，突然觉得如果把巴斯克维尔的猎犬翻拍成侦探电影，应该比达芬奇的密码更吸引人吧。

小沛说：对于这个家伙，我没什么好说的了。这次手札交得最晚，还跟我说字数绝对够！真不知道他小学数学是怎么念的。本期特别批评一下，希望自我反省外加请我吃饭。

「你认为本世代主机之争最终会是什么样的格局?」

山西太原 刘智■

我还是坚信PS3会是最大的胜利者，想当初PS2和Xbox不也是这样吗？最终还是PS2更胜一筹，强大的软件才是关键，一直以来我就坚信电子游戏一定是索尼的天下。

广东珠海 林燕东■

三分天下。市场占有率最大的是Wii。排老二的是PS3，老三自然是Xbox360。

江苏南京 宋陈■

Xbox360应有大量大作的加入，占领了欧美市场（几乎垄断）。PS3因蓝光技术的不成熟提早出场，Wii在全球的健康游戏也垄断了除欧美以外的市场。

江西九江 江航■

Wii获胜，Wii的最终销量为1亿台，没有超过PS2。PS3为8000万台，Xbox360为6500万台。TV GAME打败了PC网游，PC网游逐渐淘汰，TV GAME势力最远可达到冥王星。

浙江嵊泗县 姜辉■

外国我不太清楚，也许Xbox360会在北美卖得很好，但是换成中国的国情，Wii主机的前景一片大好，低廉的价格就是购机的动力之一，如果PS3能把价格跌到2000元至2500元，或许还有搞头，Xbox360在我国很长时间会处在中间位置。

四川绵阳 陈可之■

PS3实现对Xbox360的模拟，Xbox360开始兼容蓝光和PS EYE，Wii如电视机一样进入千万家庭。

福建宁德 林翰■

PS3渐渐发福，Wii虽有创意，但多数厂家估计不会把超大作往上面做。Xbox360最终仍是在欧美有点戏……

河北张家口 徐翔坤■

老任雄霸天下，索尼、微软挖墙角。Wii成为游戏界的主流，NDS成为掌机霸主，GB系列又添新贵。

广东韶关 李伟健■

PS3最后，最后还是会成为王者的；Xbox360在西方国家再火，也烧不到东边这块地方；Wii啊！虽然我现在是你的fan，但你的机能确实比人家差了不少啊！到最后你应该会与PS3在各自的领域创造辉煌吧！

上海 沈斌■

从现在的局势来看，PS3与Xbox360将在未来打得火热，就看有什么软件了，而Wii将在以上玩家中都拥有，再加上不是玩家的一部分。

河北鹿泉 高涛■

两足鼎立。即任天堂属于一个阵营，微软和索尼属于一个阵营。这两个阵营相比，还是任天堂占优，他们对市场占有顺序是：任天堂、索尼、微软。

河北平顶山 姬翔■

360和PS3的画面都差不多，所以没必要买那么贵的PS3。但360的三红一直让人头疼。Wii有些人能接受，但大部分传统玩家还是没法接受它的操作手感。虽然说是什么体感，但玩多了总有千篇一律的感觉，而且有些传统大作在Wii上也吃不开。PS3如果降低成本和价钱，出个超薄型什么的，我想它还是能翻身的。



小沛■实在抱歉，因为每一期的回函卡内容都是由打字员负责录入电脑的，所以规格会有变化。不过以后，我会特别注意的，以圆大家爱乡之心。

杂志上和电击里的女孩是同一个人，我拿自己的PSP担保，但她不是唯夜，我拿NDS担保。以后大家还会看到这个MM的，因为她可是我们这里的首席模特啊！

《口袋妖怪》正统系列是雷打不动的掌机作品，其中互相交换怪兽的要素就决定了它不可能登陆家用机。即便现在都有网络，但没了面对面的交流也是不行的。Wii上的“战斗革命”不过是个对战平台，为的是让大家在对战时能够看到更有魄力的画面，骗钱不骗钱的，就看你会不会受骗了。



我很喜欢《口袋妖怪》，每作必玩，但也谈不上深度研究。我们这里也有很多人对这系列有着非常深的认识，例如著子老师。有什么问题你可以来信问他，绝对没有他不知道的。去年的《口袋妖怪 钻石/珍珠》你没玩吗？强烈推荐！



一直很向往《电软》编辑部的工作环境！你们是不是天天都有游戏玩啊？也就是说你们的工作内容就是玩游戏？当然，也需要写东西。我很好奇你们的工作，也很想将来去那里工作，现在根本想象不出那将会是多么快乐的事。

雪飞就是魔王吧？看小沛老这么叫他，为什么呢？他真的很霸道吗？还是长得像？北斗现在还在坚持爬山吗？北京有那么多山可爬？风林什么时候再露个面啊？他说话挺有特点的，看起来没什么章法，不过很有意思。PERFECT负责什么栏目啊？没见过他署名的文章，只有每期的手札。

最后恭喜小沛，首先祝贺你成为家长，然后就是你手札里说的第二次失去自由……看你的说话，好像还是很幸福的。 ——江苏南京 王熙源

小沛■你的问题还真不少，简直就是《电软》大揭秘啊！那就听我慢慢解释吧。

1、我们玩游戏的时间并不会多于写东西。而像我负责文字类栏目多的，则在上班时间基本离不开电脑前面。不过写攻略的同志们就不一样的，基本都快抱着游戏机睡了。工作当然和玩是两码事，以前玩游戏就是为了放松，现在玩游戏是为了糊口，算是痛并快乐着吧。

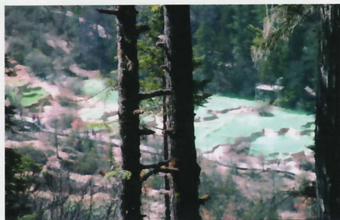
2、雪飞就是俗称的魔王。具体原因不好说，反正大家叫惯了，也改不了。客观地说，他的确比较“厉害”，和他吵架等于找挨骂。长相倒是一副和善的样子，很容易产生欺骗性……

3、最近天气冷了，北斗同学也安分了一点儿。不过他爬的山有很多都不在北京，例如泰山、小五台等等。

4、风林很忙，关系到整个杂志运作。究竟有没有时间来负责一些栏目，还要看他的精力了。

5、PERFECT和风林都是幕后的大忙人，整天忙进忙出的。你们所看到的每一个栏目，其实多多少少都和他有点关系。他也参与了大部分栏目的制作，姑且算是一些辅助工作吧。

6、谢谢！我现在的确很幸福。既可以在上班时间用回信来消磨时间，周末又可以享受二人世界，希望这种日子能够长久。





荐菜

●AthlonXP1600+，256MB DDR*3，Radeon 7200 LE……稍微懂点电脑硬件的朋友应该都能看出来这几件东西的“古董”级别吧。对了，还有块20G的5400转西数硬盘。惭愧惭愧，这就是鄙人的电脑成分，也是鄙人最值钱的家当，怎一个惨字了得。周末去朋友家玩，看着他桌面那么大的16：9液晶显示器，最高分辨率、全特效开启还能跑60FPS wow的机器，口水都流到腰那儿了。没办法，谁让咱穷呢。回想起前一阵子在游戏论坛上看到的一个帖子，讨论“国内电玩杂志的编辑工资有多少”，有人信口开河说“一个月基本工资6000，单位包住房，吃饭免费”——阿弥陀佛，施主快不要拿贫僧开玩笑了。

●科比大爷在湖人的日子不长了，拿45分也不管用——观NBA新赛季火箭vs湖人之战有感。

小沛说：来我家看看我的新电脑吧，馋死你！谁叫你平时不知道节俭的！

大墙画廊

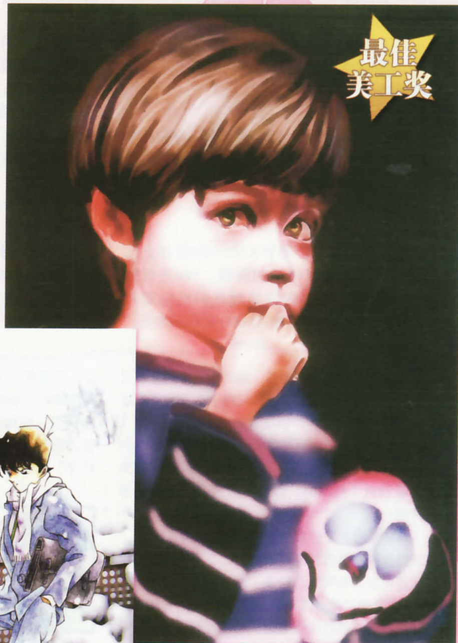


←最终幻想13　广西　宫忠宁

安闲的神情、优雅的坐姿再配上手中的枪刃……一种另类的美感也散发出了异样的吸引力。很期待这款游戏能尽快公开进一步的详情。

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。

□责/小沛



→寂静岭　河北　王俊卿

我是很不喜欢把小孩子和恐怖的气氛融和在一起的，因为那看起来特别的压抑。《寂静岭》就是给人压抑的感觉，而你也把握得比较成功。



→最终幻想12　广西　宫忠宁

尤娜和提达的少年版？反正看起来很年轻。这两个人经历太多的磨难了，要是结局真的像你画的这样该多好啊！

→柯南　广西　杰

非常简单温馨的画面，从背景的虚化可以看出你对于绘画还是比较专业的，重点很突出，层次感和整体构图都不错。

↓战神2　广西　韦冠杰

克里托斯的表情没有显露出他凶狠的本性，身后的翅膀好像也不是长在他身上的。不过动作还比较酷，很有气势。



←血之轮回封面　天津　马骁锋

你应该早把这幅画投给KONAMI，说不定现在我们看到的封面就是你画的这个了。右下脚的PSP有点多余，使它看起来像宣传画。



投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。


波斯王子
绘卷
VOL.14
很多人以为时间就像一条河流，只能朝一个方向流淌……他们都错了。时间是变幻莫测的大海，随时可能掀起惊涛骇浪。
曾经的潇洒少年，早已在时间面前改变了模样。他不再用一些自言自语的俏皮话来打发寂寞，也不再会因为面对自己心爱的女人而显得手足无措。他已经知道自己有掌握命运的力量。
有那么一阵子，他内心的声音告诉他，他可以变得更强大、更残忍、更黑暗。他照着去做了，于是一头黑色的怪兽出现在我们眼前。
但是不用担心，这只是一段小插曲。只要静静等待，让时间把他变回那个无忧无虑的王子，让他在自己心爱的女人面前再次说出那个词：Kakulukiya。
这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。
□文/荇菜

名越武艺贴

相互沟通中的原则

一定要将想传达出超越话语之事的心情表达出来，这一点是不能忘的。

第七回 “传达”出来吧

进入第七回了。实际上，这个连载当初发表时是以隔月一次，每年六次的方式开始的，因此到这一回，算是迎来连载的第二年了。我从小时候起就喜欢写东西，对于能够持续做下去，我感到非常高兴。正因为有了大家的声援，有了编辑部的热心支持，这个连载才得以延续。之后我也会努力撰写文章，还请大家予以关照。

因此，在上回的“好”之后，这次的文章要继续说说与游戏的直接内容有少许偏离的主题。这次的主题是“传达”。

在上次的文章里，我写到当不能从别人那里获得“好”的评价时，应当先考虑是否已经将自己思考的东西传达了出去。实际上，“传达”这个词对于我来说也是非常重要的。其间的意义、理由与手段等，我原本想更加仔细地写出来，但由于字数的限制而没能实现，我对此感到颇为后悔。因此，在这一回中，我想将上次没有说出来的话写上一写。

说起“传达”来，真的是很难。想让他人毫无偏差地完美理解自己的想法，那就更加难了。可是，如果无法做到这一点，事情就没法按照预想的去办。一边说着“这根本不可能做到！”一边选择放弃的人时常出现，但要我来说，这种人是没有资格做东西的。虽然这样说可能有点严厉，但不具备“制作等于传达”的积极态度与勇气是绝对不行的。

但是，无论在哪个世代，都有人提出“如何与制作组成员进行交流”这个问题。也就是说，很多人都认为这非常棘手。

如果这样想，那觉得“不可能”也是没办法的事。

我们以具体的制作现场为例进行说明吧。游戏软件商内部存在几个不同的部门，包括开发、市场、销售、管理等等。在其中的开发部门当中，又分为几个不同的岗位，例如企划、程序、设计、音响等等。游戏商要组建出与所有这些岗位相关的，也就是所谓“计划组”的团队，来追求业务上的成功。这些事写起来一挥而就，但真正做起来是很复杂的。岗位不同导致应对手法不同，部门不同导致动机和评价目标不同。仅仅一个“做”字，指的是所有这些同时进行时的工作。让这么多工作同时并且有效率地进行，“传达”就变得非常重要。这就是“传达”在工作层面上的基本意义与理由。不过，已经理解到这种程度的人也是很多的。

下面说到关键的“传达方法”，我给出的答案是“多种多样”。

觉得“这种回答太狡猾了”的人，请先接着听我说下去。虽说“多种多样”，但并不意味着怎么做都行，最重要的是掌握平衡。说到这里，可能有些人又会问“要掌握什么平衡”，在回答它之前，先让我下一个结论：对“传达”感到困难的人，只是自己的认识上存在错觉而已。对于那些提出“如何与制作组成员进行交流”问题的人，如果对他说“设法表达出来不就可以了吗”，他肯定会回答“我没有这方面的才能”。如果继续追问“没有哪方面的才能”，他肯定又会找出“表达方法、交流途径……”之类的理由来。

那些因认识上的错觉而苦恼的人认为，传达事物时存在着“绝对正确的表达方法”或者“交流术”，也就是“对于这种人，这种场合，应当以这种方式来表达”的规则。这样想的人非常多，但根本就没有这种东西。追求这种东西，就好像不读《社交用语集》就不敢和异性搭腔一样，非常丢人。说明白一点，这只是因为觉得麻烦而借故逃脱罢了。



……这样写下去可能有点像说教了，还是改成积极一点的口吻吧。

“传达”上的绝对方法论并不存在，但诀窍是有的。这一次，请先将这个诀窍记住吧，这就是“一定要将想传达出超越话语之事的心情表达出来”。这一点是不能忘的。虽然不是因为我刚才举出了和异性搭腔的比方，但各位都写过情书没有？没写过？那么，给自己非常重视的人写信、发短信、打电话的经历总有吧。那时的自己是什么样子的？是不是考虑了很多呢？“比起这样说来，那样说可能更容易理解”，或者“这样是不是能够更直接地表达出来？不，可能反而显得鲁莽……”等等。反复不断地琢磨这些事，这种经历大概每个人都有。这种时候的心境又是怎么样的呢？如果硬要说的话，这应该就算是“为对方考虑的心情”和“想让对方更深入地理解自己的心情”了。在我的观念中，这样的自己，实际上就是一个为了将上面所说的诀窍具体表现出来而进行努力的人的标准形象。



这就是“传达”的基本原则。

举个例子来说，我有时候也会和制作组成员吵架。既然吵了起来，就说明意见不合。但有时吵完之后，我心里会留下“既然如此激动地进行辩驳，那一定有相当的理由存在”的想法。虽然具体内容并没有说清楚，但至少我会觉得，这不是件能随便当成耳旁风的事。即使只传达出了这么一点感觉，我也不会就这样把事情放置下来，而肯定会去调查一下对方发言的理由。这就是一次在原则基础上完成的，非常像样的“传达”。

如果想追求更高的准确性与速度，磨练传达中所需的表现形式和行动也是很重要的。可是，上文所说的那些产生了错觉的人，就是把表现形式和行动的运用（而且是绝对化的）当成了首先追求的东西。这当然是没有意义的，因为你根本没有为对方着想。以“将想传达出超越话语之事的心情表达出来”的原则为基础，对表达对象给予足够的重视，再配合必要的行动方式予以实行，这个过程才是最重要的。

前面所说的“平衡”，指的就是这个原则与行动的平衡。追求这个平衡，就可以找到与自己个性相符的传达方法。在这个过程中找到的传达方法才是世界上独一无二的，对于自己来说最容易捕捉人心的手段，我坚信这一点。请一定要试一试。

重视气氛的人也好，重视理论的人也好，只要本人觉得“容易传达”，采用什么风格毫无关系。因此，我才用“各种各样”来概括传达的手段。如果还要补充的话，在面对想“传达”的人时，如果倾听一方能够遵守倾听的礼仪就更完美了。当然，那些具有明确传达理由和手段的人很清楚传达过程的重要，因此他们很自然地就能成为善于表达（善于倾听）的人。确实，无论在工作中还是在日常生活中，自己的专业领域或者喜欢的事物被他人指手画脚，哪怕只是稍微触及一点，自己都会感到在意。可如果因为这种理由相互拒绝，那就什么也做不了了。或者倒不如说，只有考虑了“应当深入探讨到什么程度，才能准确传达各自的想法”之后，才能改变工作的密度，大幅提升作品对制作者意图的反应力。

“传达”在保持创造性头脑来制做东西的过程中有多么重要，不知各位现在能否理解了？或者说，我文章中的意思有没有“传达”给各位呢？那么，下回再见吧。

游戏VOL.14
开发者之路

开发之路最后的关卡

找出和修正所有缺陷

奉献精益求精的作品

不知不觉，《开发者之路》专栏的连载已经到了最后一期了。在这一期中，我们要探讨的话题也是游戏开发制作过程中的最后一个步骤：后期测试。在当今的游戏产业中后期测试已经扮演了越来越重要的角色。现在，"测试"已经不仅仅限于寻找和修补一些bug，而是游戏开发者收集更多资料、数据的过程。无论是对游戏平衡性的调整，还是对游戏内容的进一步丰富，都需要在后期测试中完成。游戏业的专家们也为我们提供了他们对于测试过程的一些看法，以及如何有效率地运用测试工作来提高自己作品品质的手段。就让我们聆听着这些专家们的真知灼见，为我们在开发者之路上的漫步旅行画上一个完美的句号吧！　□责编/荇菜

众所周知，后期测试是游戏开发工作中至关重要的一个环节。那么为什么在每年的游戏市场上，我们还是可以看到不少游戏存在着这样那样的bug？是游戏开发者没有尽心尽力吗？当然，不同的厂商所作的测试工作细致程度也存在着很大差异，有些bug确实应该归咎于厂商。但是，即使是最严格的厂商，也不可能完全避免bug的出现。

游戏制作是一个庞大的产业，牵涉着很多商业要素。如果一个游戏没有按预定日期推出，那么一定会导致厂商蒙受经济上的损失。尤其是当一款游戏错过圣诞节之类传统热销档期的时候，带来的损失就更为明显。

作为公众企业，很多游戏厂商需要公开每个季度的营销业绩。如果由于产品延期发售而导致了销售业绩低落，那么会对厂商的股票市值产生非常不利的影响。在每年销售的新游戏之中，有将近三分之一是在十二月份上市。为了挤进这个档期，有些厂商经常在测试工作尚未完成的情况下就将产品匆匆抛出（对于PC游戏厂商来说，先推出最初版本，然后发布补丁也是惯用的做法）。

此外，就游戏的平台而言，PC游戏比家用机游戏更容易出现bug。这是因为家用机游戏采用的是统一的硬件规格，开发者不必考虑硬件性能以及兼容性等方面的问题。而在PC领域，不同的人所使用的电脑硬件可能有成千上万种不同的组合，这使得全面消除bug显得更为困难。当然，游戏测试包含的内容也不仅仅指消除bug。开发者还需要通过测试来发现一些游戏性方面的问题，例如，对于一个冒险游戏来说，要确保它的谜题不至过于隐讳；对于一个动作游戏来说，打斗不会太过艰难；还有角色的属性要保持精确（角色扮演游戏），人物的控制要灵巧（运动游戏）、各个兵种的性能要平衡（战略游戏），等等。

而从方式上来看，测试工作也大致可以分为两种：

beta测试，通常来讲是开发小组内部进行的测试工作，有时候也会采用招募玩家来充当测试者的方式。这种测试一般是在产品的晚期alpha版本或者初期beta版本阶段进行。

Quality Assurance测试，简称QA测试，通常在游戏发行前后进行。技术支持小组会收集玩家的反馈，呈送到开发者的手中，让开发者可以通过发行补丁等手段来对游戏作进一步的完善。

接下来，我们就来听听著名的游戏制作人对游戏测试的看法。

格雷格·斯特里特 Greg Street

▲关卡设计师常犯的错误是没有充分地站在玩家的角度来考虑。设计师经常忘记，玩家所面对的是一张还没有探索过的地图，玩家并不知道自己在什么位置可以找到什么资源。如果一个玩家没有找到某种关键资源，那么他就很难顺利地完成关卡。为了避免这种情况，我们通常会对游戏进行大量的测试工作，并且让关卡设计师来观看这些测试情况。

▲由于设计师反复地玩自己制作的游戏，那么他们总会趋向于觉得关卡太过容易了，而实际上并非如此。前面我们也提到，设计师往往会站在电脑AI的一方，这会导致关卡设计得过于困难。

▲很多即时战略游戏的关卡都需要玩家去突破NPC对手的重重防御以攻击他们的基地。这种设计在第一次玩的时候可能会显得很有趣，但如果一直都是这样的话就会变得枯燥了。实际上，往往是因为电脑AI低下，关卡设计师才会不断地使用这种手段来拉长游戏时间。

▲很多即时战略游戏设计师似乎过于偏爱在游戏中设计一些谜题。机关谜题能够为你的游戏提供挑战性，但是如果滥用的话就会让玩家感到厌烦。这些谜题通常包括让你使用某些特殊的技能或者单位，去完成一些复杂的任务等等。很多设计师觉得只有这样，才能让自己的作品看起来与众不同。但实际上，我总是告诉我手下的设计师：最重要的是游戏本身有趣——训练部队单位，收集资源，攻击敌人，这些内容本身就应该是有趣的，而且在绝大多数关卡中，它们才应该是最核心的内容。

▲理论上来讲，玩家应该在第一次尝试的时候就能完成每个关卡。作为游戏设计者，我们花费了很多时间去制作一个关卡，并且设计了众多难题，因此我们常常会在不知不觉之间站在电脑AI的立场上，希望电脑AI所控制的角色能够赢得胜利——这是一个不好的习惯。相反，我们应该多从玩家的角度去考虑。从根本上来讲，一个关卡首先应该是有趣的，然后才是具有挑战性的。我并不是说所有的关卡都应该十分简单，但至少你应该提供给玩家所有必须的信息、资源，如果他们能够聪明地利用这些资源，而且运气不是太差的话，就应该能够顺利过关。记住，人们放弃一个游戏的原因通常是因为它太难，而不是太容易。家用平台和街机平台的游戏设计理念是有区别的，我们在工作中一定要记住这一点。

杰森·鲁宾（Jason Rubin）

▲在着手制作一个游戏之前，你需要做的第一个选择就是："艺术"还是"商业"。如果你仅仅以"我想做什么样的游戏"作为出发点，那么你很难获得成功。正确的思路应该是"玩家想要玩什么样的游戏"。在Naughty Dog，我们永远把玩家的需求放在我们个人的好恶之上。其次，在确定你要作什么样的游戏之后，我们尽最大的努力在以上的限制条件下把它设计出来。我相信，我们最终的成果仍然是一件艺术品，但它也应该同时取得商业上的成功！

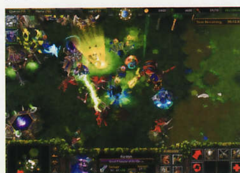
▲在一个游戏制作组中，通常包括三个主要部门：设计师提出方案，美工部门负责游戏的"外观"，而程序员则把制作方案付诸实现。

根据过去十几年中我在业界亲眼所见的很多事情，我得出一个这样的结论：在游戏制作过程中，如果某一个部门掌握了比其它部门相对来说更多的"支配权"，那么这样做出来的游戏肯定会出现问题。如果由艺术家们说了算，那你会做出来一个看起来很漂亮的……不管它是什么，总之算不上是游戏；如果由程序员来主导，那么最后的作品可能仅仅是技术的展示，但缺乏游戏性；如果一切都按照设计师们的想法来，那么程序员们很可能需要花费大量的精力去满足设计师突发奇想的念头——而实际上，你也许可以用某种更为现实的方式来替代这些设计，并且不会对游戏的乐趣造成太大的影响。总之，如果三个部门之间的权力失衡，你便会卷入到无休止的争执和矛盾中去。只有各司其职，并且紧密沟通和配合，才能做出最好的作品。

比尔·罗珀（Bill Roper）

▲在游戏开发的过程中，你可能产生无数的想法。有时候这些想法看起来十分了不起，但实际上却无法实现——有时是因为技术方面的原因，有时候是因为它破坏了游戏的整体气氛，或者它没法让人觉得有趣。如果是这样的话，那么你必须对这些想法做出修改，或者干脆放弃它们。有时候，你可能很不愿意放弃这些想法，而是想方设法实现它。就像我前面提到的那个例子，在一年多的开发工作之后，我们不得不放弃在游戏中使用追尾视角的想法，尽管我们的开发小组是多么希望实现它。放弃一个你努力构思、并且为之付出努力的想法是一件很痛苦的事情，但很多时候也是必要的。当你必须舍弃掉某些东西的时候，你必须毫不犹豫地抛开它。你应该敢于放弃，因为很多时候你会找到一些更好的想法来取代它们，或者发现其实你根本就不需要它们。

▲必须承认的是，我们在开发工作的初始阶段投入了太多的人员。你很难对一个游戏开发计划最初所需要的人数做出确切的规划，但我们所得到的最重要的经验就是要投入尽可能多的设计师。幸运的是，在这个问题产生致命的影响之前我们修正了它，不过它仍然给开发工作造成了不小的麻烦。　（全文完）



系列诞生日记！

MH杂记簿 Monster Hunter LABORATORY

VOL.4



《怪物猎人》系列的成功，是在制作人们各种思考与实践的过程中逐步造就的。这个过程不仅体现在作品最初成形的时候，也体现在从家用机版向掌机版的移植当中。在本期的专区中，我们将介绍《怪物猎人P》诞生之初的合作历程。



一濑泰范

隶属于CAPCOM编成部企划室的游戏导演，从《怪物猎人P》的时代起加入系列团队。PS2版开发中，迁本良三提出了开发掌机版的企划，一濑拿着企划书去找迁本，这就是《怪物猎人P》开发的最初契机。

怪物猎人的诞生（三）——在思考中逐步升华的创意



一定要相信自己

《怪物猎人》是使用宽带网络连接的游戏。初代发售时，日本许多家庭使用的还是拨号上网的电话线路，当时的网络游戏（尤其是家用机网游）也大多是对应拨号上网的。但是，这种上网方式根本无法接收大量的情报使游戏保持正常速度。所以，《怪物猎人》最后抛弃了拨号上网的连接方式。现在看来，这样做是十分明智并且有远见的决定。

在《怪物猎人》的制作现场，工作人员面临诸多困难的选择。为了制作这个史无前例的游戏，大家必须保持谨慎的态度。负责决策的藤冈不知道为此付出了多少辛劳。每当大家产生分歧的时候，藤冈总是平心静气地与大家展开讨论，分析游戏中出现的负面因素，这些地方为什么会做不好，为什么会导致制作无法继续，众人经常彻夜长谈。

“与以前出现的那些网络游戏相比，我们更想使玩家在游戏的时候进入一个愉快舒适的空间，更想制作出一个决不拖泥带水的系统。”藤冈这样评价当时的制作方针。

藤冈想让游戏表现出更具有动感的效果。其它网络游戏总希望玩家投入更长的时间，甚至使人沉迷其中，但《怪物猎人》并不以此作为制作目标。在藤冈看来，《怪物猎人》应该成为一个让玩家们“即使每次只玩一个小时也无所谓，但是会经常回头来玩”的游戏。

在游戏失败的惩罚方面，制作者希望《怪物猎人》成为一个玩起来更轻松的游戏。在ACT或RPG里，主人公被击倒时一般都会受到些惩罚，例如损失生命数、金钱减半、道具被没收或者记录点之后的进程作废等等。关于这一点，藤冈认为：“制作者认为这是理所当然的东西，所以它才存在。”不过，《怪物猎人》的世界并没有导入这个设定。

在进行制作的时候，藤冈脑子中总在来回考虑“究竟怎么做才好”，反复犹豫后才能做出判断和决定。因为游戏是新作，自己做的更改不能立刻从玩家那里得到回馈，这使他烦恼不已。但如今，再和他谈起游戏里应该采用什么要素时，他脸上已经看不出丝毫的逡巡之色了。“在最后的最后，只能相信自己，相信自己的判断。只能如此。”藤冈说。



《怪物猎人P》的胎动

初代《怪物猎人》完成之后，身为策划者之一的木下研人将测试版游戏交到了迁本良三的手中。因为当时还没有游戏说明书，木下亲自向迁本描述了游戏的操作说明。在启动并进入游戏的那一瞬间，迁本感受到了强大的冲击。

“直截了当地说，这个游戏看起来很有意思。由于没使用什么说明就融入了游戏中，我感觉这个游戏上手十分容易。另外，因为对应上网作战，所以初代《怪物猎人》在游戏时不能暂停，回复道具与陷阱都必须在狩猎的过程中即时使用。这样的游戏里充满了紧张感，如果失败的话，都是自己造成的。这种感觉确实十分新鲜。”回想起初次接触《怪物猎人》的体验，迁本谈道。

一濑泰范和迁本一样，受到游戏的冲击之后也感到“这个游戏很有意思”。不过，他接触这个游戏是在游戏正式发售之后。所以，他参加制作的时候是以一个玩家的身份加入的。在开发当时，一濑所在的小组与《怪物猎人》小组是邻居，所以他也看到了这个游戏开发的全过程。

“我经常在他们背后看到他们用雄火龙、老山龙和食草龙进行测试，所以我在拿到游戏的时候对这三种怪物的印象特别深刻。在看到其它怪物陆续登场的时候，我着实为它们惊奇了一把。所以我在玩这个游戏的时候确实感到很有意思。”一濑笑着回忆了当时的经历。

“我基本上只玩单机模式，照着攻略一点一点打的。为了打倒雄火龙，我给自己设立了一周计划。星期一采蜂蜜，星期二采集藤叶……最后以万全的准备向敌人发动攻击。这样的行动使人有一种在现实世界中生存的感觉。我也要挑战大型怪物了！这些天的努力使我感到一种武士般的震撼。这样一想，这个游戏确实是太有意思了，照直说就是这样。”

看到一濑对游戏如此投入，藤冈决定把掌机版《怪物猎人》交给一濑进行制作。

“如果没有导演一濑和策划人江口的话，《怪物猎人Portable》这个游戏就不会产生。在初代《怪物猎人》制作结束后，我们立刻着手投入了《怪物猎人G》和《怪物猎人2》的策划工作。这时PSP版还没有上马，但我自己担任这么多游戏的制作导演是不可能的。这时一濑的小组正好有空，于是我就把工作委托给他了。他听了之后也表示‘这个工作我能行’，于是我就确定这么做了。”藤冈这样描述开始与一濑合作的过程。于是，在PSP上达成百万销量的《怪物猎人Portable》系列计划就这样启动了。



也许可以腾飞

2003年5月，在美国的洛杉矶，每年举办一次的业界盛会E3正在热火朝天地进行。此时，CAPCOM在当地的一家酒店举行了新闻发布会。在那次发布会上，PS2版《怪物猎人》的影像第一次出现在媒体面前。

这是一段令人难以置信的影像。游戏角色手持比自己身体还要长的武器，向凶猛的怪物发出挑战。在仿佛可以嗅到青草气息的美丽草原上潜行的猎人，在空中挥舞着雄壮双翼的飞龙，几名联网挑战怪物的同伴齐心协力，互相交流狩猎的心得。这样的景象不仅在家用机上，即使是在PC游戏和街机游戏上，也很少见到如此有压迫感的画面。种种充满魄力的动作在概念影像中跃动，以至于当时参加发布会的记者都认为：“这只是开发者制作的理想形态，真正的游戏到了我们手里绝对不可能是这样。”

当时，有人将这种观点转述给了藤冈要，而他对此的回应是：“是啊，我们也是这么想的（笑）。”

“我们并没有想过这样的影像是不是在虚张声势。真的是这个样子吗？还是说只是感觉呢？如果你们真这么认为的话，那也只能表示我们对自己的作品有足够的自信。到了以后，你们就会拿这个和其它作品对比了。”藤冈的回答中，似乎透出了一种不经意的从容。

（未完待续）

Check! MHP2装备图鉴

皇帝剑（インペリアルソード）

攻击力	特殊效果	锋利度槽	会心率	镶嵌孔
1008	—		10%	○○○

●推荐生产方法：

ガーディアンソード → インペリアルソード（素材：Gクラスチケット×1、ノヴァクリスタル×1、ユニオン矿石×10、大地の结晶×30、岩龙の泪×3。总费用：90000z）



“太刀”是从《怪物猎人2》开始新增的武器种类。由于具有敏捷的机动性和华丽的连携技巧，太刀能够应付各种任务，成了万能型的主力武器之一。在《怪物猎人P2》中，太刀的实力得到了继承，更多的玩家开始被太刀的魅力所吸引。“皇帝剑（インペリアルソード）”是太刀当中比较有名的一把，这柄俗称“三孔太刀”的武器凭借技能的高度可塑性成了上位过渡兵器中的佼佼者。皇帝剑的生产路线非常简明，到达上位之后可以立刻着手打造。升级所需的“岩龙之泪”是掉落几率较低的素材，但岩龙任务难度较低，慢慢积累即可。

horror stories terrified darkness chaos

恐怖奇谭

“从未离开，生前死后之宿地。”
——缕幽恨亡魂归宿何去何从。

VOL.03

CHECK

说实话，恐惧感不是一种好的感觉，我们一般都喜欢什么呢？我们梦想着快乐的幽默的生活。其实我们有时也还需要一种不好的感觉，另一种生活情调。恐惧感与其它感觉一样都是我们不可或缺的，一个光想着安逸生活的人，我要告诉他，亲爱的，你错过了一种非常美妙的感觉。

科学研究证明，一个人如果劳累过度或者神志不清时就可能会产生幻像、幻听，又有民间传言一般阴气、湿气较重的地方（诸如地下室、仓库），无家可归的孤魂野鬼就栖身于此，本次的恐怖奇谈讲述了玩家与游戏中心店员的遭



遇，其实我们在很多幽暗僻静的地方碰到的鬼魂都是很可怜的，孤零零的呆在潮湿的地方，它们多半是无害的，如果你慈悲的话，去安慰一下也未尝不可（以上纯属个人意见）。

《另一个店员》服务员

这是我去长崎休学旅行时发生的事。

在自由活动时间我和朋友I君以及S君去了游戏中心。

玩的过程中I君的发现自己机器的按钮坏了，便找到服务处的店员向他说明情况。那个店员什么也没说，默然地看着I君，向里面走去，我们等了很久他也没回来。我们四处寻找却连人影也没有。

“奇怪啊，那人到底去哪了？还有一个店员，要不跟她说说吧。”

S君说着向服务处走去。没多久他回来了，脸色铁青，颤抖着说：

“那个女店员说这里只有她一个服务人员……”

不可能啊，刚才我们三个人明明都看到了那个男店员……

很快女店员便来修理按钮了。这时，我发现这个游戏中心的角落里撒着驱鬼用的盐（日本古老的习俗）。

我们赶快离开了那里，到现在，我也无法忘记那“另一个店员”。

《脸》（营业员）

那天工作结束后我做电车回家。由于比较晚，车上人不多，但也没有空座位了。于是我便靠在立柱扶手上。

当天由于完成了所有工作，所以心里很放松，随着电车的晃动我开始犯困，要是睡着了有可能坐过站，于是我便拿出GBA玩。

游戏过程中画面会数次切换，每切换一次液晶屏幕上便出现一个中年男子的脸。

车上人并不多，所以那个男人的脸每次都出现在屏幕上给人的感觉就好像是故意站在我身后看一样。

“太过分了”，我很反感，便回头去看。

但是，我身后一个人也没有，除了我以外其他人都坐着……

即使到了现在，那张出现在液晶屏上的脸我依旧忘不掉。

《我还想玩》游戏中心店员

我之前曾经在一个小规模的游戏中心打工，游戏都有些老旧，客人不是很多。

但是，有一个中年人每天都在同一时间来玩奥塞罗棋。他总是一个人很安静地坐在那里，好像很陶醉其中。

那个中年人给人一种很寂寞的感觉。我们店员经常会想“他一个人生活？”或是“被家人抛弃了吧”什么的。

奥塞罗棋已经很少有人玩了，而且现在每天都有新鲜的游戏面世。可以的话我们也想换掉旧机器，但是那个中年人每天都一个人寂寞地玩奥塞罗棋，所以大家都不忍心把机器换掉，就连店长也是这样。

可是从某一天起，那个中年人再也没来过。我想他或许是感冒了，也有同事开玩笑说“是不是死掉了啊”什么的。

奥塞罗棋唯一的玩家也不来了，于是店长决定更换新机器。

那一天，店长打开奥塞罗棋的筐体，就在取出基板的一刹那——“啪”的一声巨响，电闸掉了，店里一片漆黑。

通常是不可能发生这种事的。因为在更换基板的时候为了防止触电一定会把插头都拔下来的，也就是说筐体根本就没有接触到电。

我想，这也许是因为那个中年人还想玩奥塞罗棋吧。

那之后，中年人再也没来过。

《别用》玩家

我和A君是好朋友，两个人经常一起去游戏中心玩格斗游戏。

那天很奇怪，我怎么也联络不到A君，便一个人去玩了。

来到游戏中心，我坐到经常玩的游戏筐体前准备投入百元的硬币，但是每次那个硬币都会从投入口退出来。

其实这也不是什么新鲜事，投入的方向或是角度不对硬币就会退出来。但是无论我怎么小心翼翼地投都不行，于是我便拿出一千元的纸币投入纸币入口开始玩了起来，那枚硬币就放在了摇杆的旁边。

突然手机响了，是朋友打来的：

“A君刚才遇到车祸，已经不在了……”

总是一起玩的朋友，突然就这么没了，我一时无法让自己相信。

我呆呆地坐在那里，突然看到了那个百元的硬币，仔细一看，是前两天A君还给我的。

难道说是A君的魂魄来到了这里，并且希望我把这枚硬币留下，作为对他的思念……

到现在，那枚硬币我都一直都好好地保存着。

《游戏中心S 之一》前店员

数年前，我在一家位于市内繁华街道的游戏中心上班。

那家游戏中心是一幢多层大大型店铺，地上有数层，就连地下也有三层。前两层是营业用的，第三层是仓库。

仓库里存放着工具以及赠品等东西，从里面听不到外面的声音，照明方面也只有几盏荧光灯，整个环境又昏暗又潮湿，总给人不安的感觉。所以店内的工作人员都尽量不去地下三层，就算必须要去取东西，也会用最快的速度拿完就走，绝不多停留片刻。

那天店里来了新的赠品，我负责搬运码放。尽管心里一百个不乐意，但还是忐忑不安地来到地下三层，那里除了换气扇嗡嗡地作响以外没有任何声音。

仓库里很闷，我坐在地上靠着箱子休息，就在这时，一个在仓库根本不该出现的“东西”映入了我的眼睛——脚，一对煞白煞白、裸露着的脚，立在不远处的货架后面。

我根本就没去想“为什么这里会有裸露的脚”之类的问题，飞一般地从仓库逃了出去。

那之后我立刻就辞职了。那双脚上面有没有身体？现在已经无法确认了。从辞职至今，那双脚一直残留在我的脑海中。

《游戏中心S 之二》前店员

那天我去地下三层的仓库取东西，在找货物的时候，突然从大门传来了“咚、咚、咚”猛烈的敲门声。

或许是店里出了什么事有人来报告吧，我一边想着一边打开了大门。但是门口一个人也没有，我探出头四下寻找也没有看到任何人。于是我关上门继续工作。

这时，猛烈的“咚、咚、咚”声再次传来，我快步跑到大门那儿一把拉开了门——还是一个人也没有。我感到后背有些发凉，赶快拿了东西回到了上层。

我向所有在场的工作人员进行了确认，谁也没有去过仓库……

在游戏中心“S”的地下仓库，果然存在着“不属于这个世界的东西”。

《游戏中心S 之三》前店员

其实，除了我之外，还有人在仓库里经历过恐怖的事情。

T君是在店里打工的，听说出事的那天他要去仓库整理货物。T君一边说着“真讨厌”一边不情愿地打开了仓库的大门。

刚刚把脚迈入仓库，里面就传来了“咕咚”一声，好像是什么东西从货架上掉下来了，T君快步走向声音传来的地方，但是地上什么也没有。

或许是因为自己太紧张了，来到这么一个让人无法安心的地方，所以产生了些许的幻听吧。T君这样安慰自己。但是，突然有一个东西“咕噜、咕噜”地滚到了T君的脚边。他低头一看，原来是作为赠品的人偶的头。为什么这儿会有人偶的头？T君一边想着一边捡起来看。

人偶的脖子断裂处明显是被什么利器切开的，而且切口很整齐。T君感觉很恐惧，突然他感觉背后有什么东西在动，回过头一看，是人偶的身体在地上滚动。

刚才听到“咕咚”声时自己把这周围都好好地检查了，地上什么也没有，那么人偶的身体和头是从哪来的……

那之后T君立刻就辞职了。

龙哥热线

十一月份有一个普天同庆的盛大节日：有资格过节的庆祝过节，没资格过节的庆祝自己不用过节……

因为发现鸡蛋便宜所以每天吃鸡蛋炒鸡蛋的龙哥

龙哥好，小弟又来打扰你了，小弟想问，PSP2000是日版好，还是港版好呢？现在PSP2000的周边多吗？一台裸机大约多少钱？旧版PSP的线控可以通用吗？座充可以用吗？龙哥认为PSP2000有没有缺点？（北京 何纪元）

很多人都将新版PSP统称为了PSP2000，实际上是不对的。PSP2000是日版新P的编号，而港版PSP的编号应该是2006，所以说PSP2000和PSP2006都是一样的东西，只不过因为发售地区的不同，零售价和标配稍有不同。主要区别只表现在电源线在插座上，港版为三针的，而日版为我们通常可以见到的两针的，它们的电源都是110-240的宽电源，都可以直接在国内使用。除了以上这点区别外，日版的2000和港版的2006主机完全没有任何区别，而且组装也都是在中国进行的，根本不会存在质量上的差异。目前机器的价格有些上涨，港版的优势在于零售价稍低，但只有黑、白、银三色，当前国内的裸机在1380到1420之间。而日版价格稍高，但有紫、粉、蓝三种新颜色，目前国内价格在1420到1450之间。因为各地零售商渠道的不同，可能要有些上调。旧版PSP的线控是没办法用在新P上的，接口已经发生了变化，不仅如此，目前新版PSP的原装线控全面断货，市面上有一种造型与老P线控相同的高仿线控耳机。大家在购买时一定要看仔细了，不要被卖家欺骗。至于你说的座充我不知道是电池的还是主机，但相信哪种都没办法通用。因为电池和主机的大小都发生了变化，没办法直接用的。PSP2000的缺点是有的：例如外壳做工有些粗糙，像UMD仓这些地方都不同程度的有所缩水。不过这些缺点相比新版PSP的优点来说这实在算不上什么，完全不影响购买。

龙哥你好！初次见面请多关照！暑假刚买了PSP，结果没几天就放出了新版PSP的消息，苦闷ing……这里有个小问题请指教：PSP《山脊赛车2》如何才能开启隐藏车辆和赛道呢？（河北秦皇岛 郑皓严）

隐藏车辆的开启方法如下：Digdug Hijack，在“PRO”赛事中的第25关，与隐藏车进行单挑，两场比赛都取胜后获得；Dragonsaber Wild Gang，在“PRO”赛事中的第26关，与隐藏车进行单挑，两场比赛都取胜后获得；Angelus，在“PRO”赛事中的第27关，与隐藏车进行单挑，两场比赛都取胜后获得；Crinal，在“PRO”赛事中的第28关，与隐藏车进行单挑，两场比赛都取胜后获得；Angelus Kid，在“PRO”赛事中的第29关，与隐藏车进行单挑，两场比赛都取胜后获得；Crinal Kid，在“PRO”赛事中的第30关，与隐藏车进行单挑，两场比赛都取胜后获得；Pack-Man，在“PRO”赛事中的第31关，与隐藏车进行单挑，两场比赛都取胜后获得；Yamasa Raggio，在“PRO”赛事中的第32关，与隐藏车进行单挑，两场比赛都取胜后获得。

你好龙哥，在这里我有几个问题想问你：1、《战国无双2·猛将传》中，如何与本传进行所谓的继承呢？我不知道该如何去做啊？2、还有，《奥丁晶石》里有没有隐藏要素之类的东西呢？问题就这么多，谢谢！（某读者）

这位仁兄……抱歉找来找去都没看到你的大名，所以只好照例用“某读者”来代替了。1、你问的是记录继承还是联动？每代猛将传都可以继承本传的记录，包括武将的等级、能力、技能、武器、护卫、道具、金钱、所完成的剧情任务、已获得的GC动画等要素。注意记录继承和联动

←进入这个选项就可以开启本作中的联动功能。

完全是两个概念：联动是从初始状态开始进行游戏，而继承记录是从你本传的游戏进度来接续进行游戏；联动只是连接开启猛将传中本传内容的一个开锁过程，而继承记录是一个数据导入的过程。只有第一次开始游戏时能继承，如果记录卡里已经先有了猛将传的记录，再想继承记录，就需要将原来的猛将传记录删除才行。还有，猛将传的记录是不能反向继承到本传里去的。如果光联动而无记录可继承，则一切数据都是初始状态，而如果光继承记录，而不联动，那么会以你先前在本传中所拥有的状态来进行游戏，但只能玩到猛将传的新增内容。联动的具体操作方法为在主菜单中选择“**オリジナルシナリオ**”→“结合”，点击后会有换盘提示，接着放入本传的原盘，等待检测完毕，就又会有提示换盘，然后再放入猛将传的盘即可。2、《奥丁晶石》？好像没有特别隐藏的东西，这款游戏比较复杂的也就是魔法药的调和以及料理的制作了，在游戏中占有很重要的地位。不过那些东西都已经在本刊上刊登过了（总第207期）。

《口袋妖怪·钻石/珍珠》和GBA联动是只要是插入《口袋妖怪》的GBA卡带就行呢？还是必须让GBA的记录到全国图鉴才行啊？请可爱的龙哥一定要回答我哦！（四川泸州 腾飞）

不必到全国图鉴，但是《口袋妖怪·钻石/珍珠》只有与正版的红蓝绿宝石、火红叶绿才可以联动。然后将NDS的上下两个插口分别插入对应的游戏卡带，开机后就会发现多出来一个选项（倒数第二项），进入后一直选择“是”（**はい**），然后选出想要传送到DP中的PM（由于前作中带在身上的PM不会出现，所以要把想传送的PM放到电脑中），注意学会前作秘技的PM是不允许传送的，想要传送的话，必须要把秘技忘记才行。6只全部选好后，系统会出现对话框确认，选择确认后系统会自动保存，此时不要关机。保存完毕后碰触下屏即刻返回开机画面，接下来进入“钻石”或是“珍珠”的正式游戏中，来到**パルパーク**公园，地图最南方221号公路的尽头，与工作人员讲话，选择第一项，工作人员会给你6个球，让你捕捉联动来的PM。之后进入公园进行捕捉即可。此时抓这些PM是必中的，不过要注意不同的PM所在的地形会有相应的区别，全抓完后回到公园入口，工作人员会根据所捕捉的PM的分值，奖励不同的树果。之后选择第一项将捕捉到的PM传送到电脑中（不然等于白抓）。另外需要注意的是：一张卡24小时内只能联动一次，一次必须联动6只PM，调整DS的时间也不可以提前联动。

1、马上要买个机子，目前是在NDS与PS2之间决择，NDS玩《逆转裁判4》，PS2玩《王国之心》系列，给点意见好不？两个都买，money不够。2、《口袋妖怪·火红》打完三岛之后，该干什么啊？3、《恶魔城·晓月圆舞曲》中浮游炮（死人军团）的魂怎么出啊？（新疆石河子 黄琛峰）

1、这种意见是最不好给的，在资金有限只能二选一的情况下，你只能选择上面自己喜欢的游戏更多的主机了。2、打完那三座岛后可以用飞天直接飞到以前总是关着门的道馆，这里的馆主就是火箭员团长萨卡奇，他使用的PM是地面和毒系，战胜他以后可以得到羽毛徽章和26号

训练机。现在全部的八枚徽章都已经入手，在22号道路与宿敌再战获胜之后经过冠军道路，最后要做的就是挑战四大天王和冠军了。3、“晓月圆舞曲”中，第109号怪物死人军团的魂每次玩只有1次机会收，就是在BOSS战的时候先把它周围都打掉，再打死它100%出现魂，要没收到没办法只有重头来过了。

龙哥老人家好！第一次写信给你，请指教！小弟也赶上次世代，准备买一台PS3，同时也说服了老爷子顺便把家里的背投彩电也更新换代，有几个问题：1、如果玩PS3和看高清电影的话，选等离子好还是液晶的好？听说液晶有拖尾现象，严重吗？2、玩PS和看高清，是不是必须选择“FULLHD”，也就是完全高清的电视，一般高清效果如何？3、龙哥认为多大尺寸的电视比较合适？有没有比较好的电视推荐几款？长虹的如何？相信很多次世代玩家有和我相似的问题，请龙哥一定要解答啊！（四川绵阳 易木杨）

1、如果是用来玩游戏而且银子方面比较宽松的话，龙哥还是推荐你买台液晶。等离子的彩电会比较耗电，更加重要的是等离子的彩电分辨率没有液晶的好，而像PS3这样的主机只有在真正的高清电视上才能感受到其画面的华丽。不过用液晶电视玩赛车类游戏时还是有可能出现拖慢现象的（就是你说的“拖尾”），这是所有液晶电视都无法避免的，还有，如果准备购买液晶电视的话在选购时一定要多花点气力，尽可能别买到有坏点的电视。2、不是“必须”，一般高清也能使，但是“FULLHD”在效果上会更好。3、可能的话，42－45比较好，目前这个尺寸的液晶电视可以看看夏普LCD-52G7或是三星的品牌，国产方面可以看看夏新LC42V1P等，长虹的不是很有研究。总体来看，液晶还是比较贵的，符合要求的大多在一万大洋左右，如果经济方面不够宽裕的话也可以考虑选择一些高端等离子。另外，罗嗦一句题外话：买PS3，你想好玩哪些游戏了吗？

任天堂为什么不参加东京游戏展呢，难道是和主办方闹翻了吗？（福建福鼎 郑健辉）

不是什么“闹翻了”，而是——自1996年第一届东京游戏展举办以来，任天堂就从来没有参加过！虽然如今在我们看来TGS是一个各大厂商争相惊艳的盛大展会，不过96年第一届举办时其实是有些偏袒索尼的PS，当时又正好是PS开始扭转局面形势大好的情况，众多名作开始在PS上发表，特别是著名的《最终幻想7》，SQUARE在第一届TGS上当场派送了10万张FF7的游戏试玩盘！世嘉的SS在当时虽然也有参展，但无论是参展规模还是游戏影响力上都明显不如索尼，任天堂的新主机N64则无论是在主机销量还是软件阵容方面都要“寒碜”许多。可能是某种没有对外宣布的“暗流”作用，再加上任天堂一贯的自尊，使得其最终没有参加第一届TGS，而且自此之后从没有参加过任何一届TGS。对应的，则是每年秋天都有的“任天堂秋季发布会”，任天堂会在这个展会上集中发布自己主机平台上的热门游戏等情报。这个业界惯例，已经维持了十多年，所以说，从没参加过TGS的任天堂，根本不存在和主办方闹翻了的事情——当然，没有任天堂的游戏展，终归是让人感觉缺少了点什么。好在任天堂自己虽然不会参加TGS，但是其他游戏软件制造商仍然会在TGS上发布对应任氏主机上的作品。

龙哥好，又是小弟我。上次我的NDS主板坏了，现在是开关坏了，BOSS说能修，要65元，龙哥是不是这个价（换个开关）？你一定要解答啊！（贵州凯里 刘超）

这个……怎么你的NDS如此多灾多难？你不会是真拿它当板砖去敲钉子了吧？至于电源开关的修理方面，如果拿到游戏店去修的话，价格则要视该BOSS是否厚道而定了。一般来讲，修理这个比较“标准”的价钱应该是50左右，极少数黑心的JS也有要到100的，总体看来，“65”的价格还不算贵。当然，如果你自己动手能力强的话，自己买一个开关（淘宝上就有，15元一个），然后自己拆机换上即可，很简单的活儿——不过如果动手能力不行的话，还是稳妥一点比较好。

1、360上为什么汉化游戏那么多？2、像《龙珠Z爆发 流星》这类的游戏，要狂摇摇杆，那岂不是很费手柄？我知道鱼和熊掌不能兼得的道理，但仍想知道一举两得的办法，因为人是自私的……3、能用U盘、读卡器之类把PS2记忆卡上的记忆文件备份吗？PS2上的CG能在PC上看吗？4、龙哥能问下华尧的偶像画师是谁么？还有，雪飞最崇拜战国哪位英杰？5、现在北京跟团去日本成功率大吗？听说办签证很费事，还有可能不给办？日本一瓶500ml的饮料都得200日元（合人民币13元），那不要人命喽？6、龙哥认为ZOE与ZOE2的素质怎么样？提问完毕。愿龙哥万事如意，we still have lots more to work on!（安徽淮南 徐亮）

1、首先得纠正一下：XBOX360那些中文游戏都是厂商官方推出的中文版作品，并不是像我们常说的那些由我国民间汉化组织自行“汉化”的作品。360上的游戏其实大多对应许多种语言，比如《完美黑暗》这样本身是多语言游戏，里面内置了包括中文在内的系统语言可供玩家自行选择；另外就是完全由厂商推出的对应我国香港和台湾地区的行货中文作品。能有这么多官方的中文游戏确实是360玩家们的福音，这足以证明微软对中国市场还是挺关注的，当然由于某些大家都心知肚明的原因暂时还没能正式进军。2、一举两得的好办法？还


↑鼎鼎大名的《HALO3》也是全球同时发售的中文版。

是有的，那就是借别人的手柄来玩“龙珠”嘛，毕竟人都是自私的（笑）。开个玩笑，“龙珠”确实是很费手柄的游戏，不过真正两全齐美的办法龙哥也没想到。3、能，上期热线有介绍这个问题。4、以下是当事人的回答：“前田庆次和松永久秀”（by魔王）；“土林诚”（by华尧）。5、旅游吗？找大团跟应该问题不会很大。物价的问题，不要单纯这么换算，你得看一下人家挣的是多少：在日本，第一年，大学毕业18万日元/月，硕士毕业21万日元/月；第二年 大学毕业23万日元/月 硕士毕业26万日元/月；第三年，大学毕业27万日元/月，硕士毕业30万日元/月……以上是大概水平，自己换算成RMB吧。6、这个嘛，如果你喜欢机器人题材游戏的话，ZOE系列还是值得好好去尝试一下的。

龙哥：我的PS2 70006型在读盘时光盘不移动了，请问修理这个问题大概需要多少钱？（天津 郑男）

一般来讲，遇到你所说的这种情况大概有三种可能：马达坏了，如果是这种情况的话，修理费应该在50块钱以内；驱动块坏了，修理费大概在100左右；还有一种就是需要换光头了，不过7万系列的机子光头都挺便宜，100左右即可。

1、PSP是否能下载《口袋妖怪·钻石/珍珠》？2、朋友的PSP很费电，正常的机子到3%—1%才没电，我的机子到24%就没电了，请问这是怎么回事？（内蒙古呼合浩特 李钰）

1、“PSP下载《口袋妖怪·钻石/珍珠》”？这个问题……首先，你要明白《口袋妖怪·钻石/珍珠》是NDS游戏，PSP虽然号称是“模拟器之王”，不过PSP上没有NDS模拟器——即便是PC用的NDS模拟器，目前在兼容性和稳定性上仍然很不好使。所以，即便你用PC下载了“钻石/珍珠”的ROM，在PSP上也是无法运行的。其次，就纯粹的“下载”这个字面含义来理解，利用PSP的上网功能的确可以“下载”一些小东西，不过这主要是官方的下载品，其余普通网页上的下载连接，由于内存太小的缘故，用PSP只能下容量极小的东西，容量稍微大一点的东西就会被自动屏蔽掉。2、一般是两种可能：一是电池的老化问题，另外一种就是有些版本的自制固件有电量bug，升级新固件或打补丁就OK了。

NEW SOFTWARES ON NEW PLATFORM

科普园地

开启潘多拉的魔盒——新版软件侵袭2000平台

新版潘多拉程序由于其超神奇的使用功能和方便的操作性，引起了众多自制软件爱好者浓厚的兴趣，在短短的两周内，Dark Alex又更新了许多相关的工具。



10月初，PSP破解领域的当家黑客Dark Alex发布了对应PSP200X和老PSP的最新3.71M33自制系统后，使得无数的新版PSP得到了“解放”，但是随后却发现SONY对3.71官方系统的内核作出了重大的改变，与此同时3.71M33为了统一新老PSP的安装方式，彻底改变系统的内核，致使以前原1.0和1.5内核为基础的软件在3.71系统上运行不能，DA在此时立即又发布了老P专用的1.5核心版系统，使老P能正常运行以前的软件。但与此同时，又给了各大自制软件和插件开发者一个新难题：为了使新老PSP用户能同时用上更多的自制软件，因此必须对自身的软件进行一次改动，又或者是重新编写一个3.71M33以上系统专用版本，所以近来必将会进入自制软件的更新热潮。

多链IPL启动工具 MultiLoader

新版的MultiLoader修复了待机BUG的问题，该工具只适用于老版本的PSP，作用是可以直接使用潘多拉电池，开机后就能方便在XMB模式，使用R键安全模式来回切换。使用的具体方法如下：执行MultiLoader下的Set.cmd文件，然后把PSP连接USB（执行Set前不要连接，切记），然后输入Y，回车。然后把ipl文件夹复制到记忆棒根目录就OK了。以后开机时不按任何键就是进入XMB操作系统，按R键进入安全模式，按L键则会进入潘多拉模式。最后再次提醒大家，该程序目前对PSP-2000并不适用，期待日后更新。

下面就来看看最近新发布的实用软件吧。

PSP最强播放器 PPA 20071031版

近来作者更新力度加大，继PPA20071027版发布让PSP200X能够观看PMP格式影片并且电影能支持视频输出后，10月31日，作者又发布了其最新的20071031版本，该版本最大改进是增加了使PSP200X支持过扫描电视输出处理，使PSP200X的输出效果更加完美，同时在主界面增加一个快捷键：L+方块，用于切换是否读取文件预览信息。这是为了方便部分在同一个目录下放置视频太多，而导致读取预览时候感到速度缓慢的朋友而新增的。我们在这里为很多近来才购入PSP200X的朋友们介绍一下这个软件的使用方法。

首先我们来看看PPA的主要功能：

○基于PMP AVC Mod 1.02M改进,修正原版的一些小BUG。

○全新音频解码核心，放弃了从PC上移植的ffmpeg库，而采用最新研究出来的PSP内部硬件解码模块。

○支持切换左右声道，支持组播，连播功能。

○支持44.1kHz和48kHz采样率的音频，同时支持AAC音频。

○可以把CPU设置低至66mHz频率运行，从而更能省电，在使用nethost和usbhost的时候请使用133mHz运行。

○支持在主菜单下手动待机，或者超过5分钟没有任何操作也会自动进入待机，3xx版本还同时支持播放时待机。

○可以方便地设定字幕的大小，显示位置及各种详细参数设置。

○支持truetype字体,支持阴影和加粗,接近用avs加载内嵌字幕的效果。

○内置有字幕编码设置功能，无需事先转换字幕编码。

○能打开任意目录下的影片，不用再局限把影片放于Video目录下。并同时支持通过USB，WIFI方式播放PC端的PMPAVC影片。

○支持中文命名。

○自由更换皮肤，用户可以根据自己喜好来对界面皮肤进行改造，打造个性化软件。

下边我们来看看安装的方法（很多自制软件安装方法类同，大家可以拿此来作个参考）：

这次同样是发布fw100 fw150 fw3xx三个版本，对于PSP200X只能使用371版（PSP200X用户要注意，以后任何最新软件，都是只能使用3.60以上自制系统的版本），PSP100X则全版本通吃（前提是你的机器为3xx自制系统以上），三个版本分别把文件按如下位置放置：

Fw100：将压缩包里的PPA文件放置到PSP\GAME150目录下。

Fw150：将压缩包里的__SCE__PPA和%__SCE__PPA放到PSP\GAME150目录下。

Fw3xx：将压缩包里的PPA3xx放到你机器相关系统版本的GAME3xx目录下（例如你小P是371M33的，你就放在\PSP\GAME371下，没有相关目录的请自行建立）。

Fw1xx与Fw3xx系列最大的区别在于软件的退出方法不同，前者只能在主界面下按home键然后退出，而后者可以在任何时候(包括影片播放中途)退出。

对于之前已经安装过PPA的老用户，可以直接下载相关EBOOT包，将里面的更新文件替换即可（如果要使用扫描功能，则需手动设置一下config.xml文件，详细请注意后文）。

使用方法：

在PSP下启动PPA播放器程序，



←启动播放器程序。

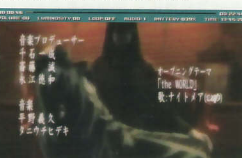
只要文件按照上面的路径摆放正确，就会出现以下界面：



←软件界面。

该软件在功能上相当人性化，软件下方将最常用的几个键位清晰地标注说明，右边显示该影片的详细信息和预览图，三角键可以查看软件使用的具体信息。

在主界面选择需要播放的视频影像（软件默认视频放置路径为Ms0:\video下），按圆圈即可以播放PMP影像了，在播放中途按下O键可以看到屏幕上面有相关播放信息。



由于软件使用的全中文界面，因此我们不必详细介绍使用方法，下边我们来看看该软件新增的视频输出和扫描输出的方法。

普通视频输出：

1、用视频线正确连接好PSP和电视，然后直接运行PPA（不需要在XMB下设置输出），

2、在主界面，按下方块键，出现如图所示的设置菜单：



可以看到，同老版本的播放器相比，Configuration新增了几个选项，这几个选项是专为PSP2000而设的。

3、修改TV AspectRatio选项，使它与你的电视显示比例一致，（如果是电视4：3的话，则在输出16：9影像时会自动加上黑边，反之亦然）。

4、修改Video Mode选项，选择与TV连接相符合的设置，AV或S端子线就选Composite，隔行色差Component Interlace，逐行色差Component Progressive，（图中是PSPLCD，当前为PSP液晶输出）。

5、这时电视会有影像输出，选择项目播放。

使用过扫描输出：

先确认软件版本为20071031，并且config.xml配置文件已更新，如config没有更新（直接下载升级包的用户这里要注意了），请使用UltraEdit或者其他编辑工具打开config.xml文件，并在结尾</config>上面插入一行：<tvout aspect_ratio="16:9" over_scan="8.0.8.0" />，一切设置完毕后就可以开始了。

1、2步同上

3、在设置选单里将TV AspectRatio选项统一设置为16：9（不用理会你电视的实际比例）

4、同上设置，画面输出到电视上，这时会有可能因为电视比例和输出比例不一致出现画面有部分会跑出屏幕外的情况，过扫描的效果就显示出来了。

5、再次进入设置菜单，找到TV OverScan(L.T.R.B)选项，在这里有四个数字值，这四个数值分别代表你的电视的左、上、右、下的过扫描值，

进入设置后，通过上下左右键来回切换调整这四个数值，使画面能刚好完整显示在你的电视上。（调整后PPA会自动记录下这个数值，当然，前提是需要将config.xml文件修改好）。

6、上面工作都完成后，返回TV AspectRatio项目，将它改回与所匹配的电视相应比例值，大功告成！

由韩国作者开发的多功能播放器——PSPlayerMT

同样是一个最新加入支持371M33视频播放器，实用度和PPA比就有一定差距了，但该软件最大的特点能够流畅播放帧率为29.9的480×272分辨率AVI格式视频文件，除此之外还能播放mov、mp4、wmv、mp3、m4a、wma、ogg、asf、ogm、mkv、nut以及wav等格式的多媒体文件，支持的格式非常多。新版软件支持视频文件随意摆放，不用在局限于只能放在VIDEO文件里了。从功能上来说，该软件是非常不错的，但界面程序相当简陋，在美工方面还要加强啊！下边我们来看看该软件的使用方法！

将软件放入记忆棒就能看到如下信息，如图所示：



"D"字带头的就是该记忆棒根目录下的文件夹，无"D"字的是该目录下的文件，具体的操作键位如下：

三角键：缩放画面

圆圈键：选中文件并播放

交叉键：退回上一级

四方键：显示播放讯息

L键：播放位置后退10分钟

R键：播放位置前进10分钟

←键：后退10秒钟

→键：前进10秒钟

↑键：后退1分钟

↓键：前进1分钟

START：中止，再按可继续

L+R+START：回到桌面，功能同HOME。

eReader变种加强版？xReader1.0.1.0发布

在大家依然苦苦等待eReader原作者aeolusc发布最新的eReader2正式版前（目前已经有BETA版，但各方面依然不完善），网友hrimfaxi对原版eReader进行了改良，并发布了加强版，xReader就此诞生，根据作者本人介绍，xReader是从eReader1.x版的基础上修改而得来的，在保留原其基本功能的基础上，增加更多人性化的功能，并加入对PSP200X更好的支持，这一系列的优点足够使它能成为P友们阅读电子书的不二首选。

下面我们来看看这个改良版有什么新的功能和改进（下面部分引用原作者的话，旧版的基本功能可以参考以前电软相关文章）：

1、最新支持电子书自动翻页功能，最高可以支持到每1000秒/页（在设置选项——阅读选项——自动翻页那里进行设置）



2、图片浏览增加了图片亮度选择功能（在设置选项——图片选项——图像亮度下进行设置）

3、能以文本方式打开更多类型的文件(*.lrc *.s *.asm Makefile Readme等等)

4、屏蔽了F0，F1读写功能（作者反映该功能目前有危险）

5、修复了一个eReader的CPU频率不节能的问题.并新增支持自定义频率设置（在设置选项——系统选项新加入相关设置）

6、支持MP3，支持WMA，支持LRC，支持不播放时节能

7、支持FAT32，不会进目录时死机

8、修复原eReader两个图像解码死机BUG

经笔者试用后发现，该软件相比原版eReader，在运行速度上略显缓慢，菜单切换有一定延迟，不过不会对使用造成太大影响，因此对于喜欢用PSP看书的朋友，该软件是不错的选择！

PSP文本编辑工具 PSPwrite1.0.2版

顾名思义，这是一个用来编辑文档的工具，方便大家在PSP上编写TXT文件，不过因为软件非国人开发，所以暂时只能输入英文。值得注意的是，目前该软件只支持3xx内核方式运行，



所以还依然使用3xx版本以下的自制软件或者官方1.5系统的朋友要注意一下了，运行后会出现编辑文件前的设置选项。

软件默认NEW为首选项（蓝色字体代表光标所指处），如果需要设置文件名，编辑长宽，字体颜色等，可以把光标移到相应栏目下修改。所有设置完毕后，选择NEW开始编辑。其中start键为打开键盘，select键退回上一级。

在这里需要注意下键盘的使用问题，进入文本编辑画面后，按start键就会出现右下角的小型键盘，使用摇杆去控制九宫格中心的定位标（橙色框），然后配合OX□△来输入字母，L键为切换普通英文字母输入模式，拼音输入模式，特殊键位和符号输入模式。在英文字母和拼音输入模式下按住R键为大写输入，松开为小写，特殊键位和符号输入模式下按住R则为特殊符号输入，松开为特殊键位输入（如ESC，Home键）。例如要输入字母d，就需要把摇杆向上推不放手，然后按一下□键即完成输入（大写"D"则按住L键来输入）。其他字符如此类推。输入完毕后按select返回菜单，保存文件即可。

PSP资源管理器 PSP Filer v4.0

著名的PSP资源管理器PSP Filer发布了其最新的版本，这是一个类似于DOS方式的文件目录树结构的PSP



文件夹浏览器，新版除了加入3xx内核版本外，还新增了调整CPU运行速度的选项（但要注意的是UMDriping的时候速度会限制为222），修正MP3文件相关的一个错误和增加ISO资料文件。目前虽然已经有3xx版内核的版本，但该版本作者表示，因为还在实验中,所以有不少地方依然需要改进，目前3xx已确认不支持的功能如下：

USB驱动；

Flash闪存维护功能；

对Flash0/1空间的文件写入；

显示Flash驱动的信息。

USB充电插件 UsbSlimCharge（PSP200X专用）

众所周知，PSP200X是可以使用USB连接电脑充电的，但有个很不方便的地方就是必须把PSP接着电脑后选择USB模式下才能工作，此时PSP不能进行任何操作，这样一来让该功能的实用性大为降低。被广大玩家称为"PSP200X鸡肋功能之一"，而N00bz小组为我们带来的这个插件就可以解决这个大问题，它可以使PSP只要用USB连接上PC，就不需要进入USB模式也能实现自动充电，从而PSP就能一边玩一边充电了。目前该软件只支持360M33，使用方法同其他插件一样，下载后将插件存放到记忆棒的seplugins文件夹里，然后在game.txt和vsh.txt添加好该插件路径，在安全模式下激活便可（M33插件的详细设置方法可以参考以前的杂志），简单方便。

模拟器方面，上期介绍了部分主流模拟器支持PSP200X的最新版本，而平时不大留意的机种模拟器，陆续加入众多支持PSP200X系列的新版本，具体如下：

NGP掌机模拟器NeoPop PSP 0.71.15

SMS模拟器SMS Plus PSP v1.2.4

MSX模拟器fMSX PSP v3.4.1

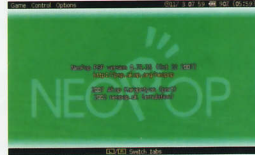
Atari 800模拟器Atari800 v2.0.3.27

Atari Lynx模拟器Handy PSP v095.11.0

ColecoVision模拟器ColEm v2.2.2

在这里，笔者认为最值得介绍的是NGP模拟器——NeoPop PSP。SNK的掌机NGP平台上也出现过多款优秀的游戏，如KOF、合金弹头、数码暴龙掌上版等。该模拟器全面支持黑白和彩色版NGP的游戏ROM，同时也支持即时存档等方便快捷的功能。

因为该版支持3xx核心，所以将下载文件安放到PSP\GAME下即可,模拟器启动后通过L/R键来选择运行游戏（GAME），游戏控制（CONTROL）和设置（Options）等选项，在这里提醒一下，建议大家把设置项那里的PSP clock frequency设置为333Mhz，这样一来游戏的运行速度会比较顺畅，其余的使用方法和普通模拟器相近。该模拟器相当完美，声音和图像都能非常完整的再现。缺点是模拟器的运行速度稍显缓慢，在保持CPU 333Mhz时仍然有部分游戏不能全速60FPS运行，大多在40FPS左右，虽说相对以前的模拟器已经有很大程度的提高，但仍然有不完美的地方，期待作者的下次更新吧！



从PSP200X发售到现在，在这短短的时间里，支持PSP200X的自制程序资源也随着371M33的发布变得逐渐丰富起来，因为PSP200X主机内存的加大，而使得部分软件运行起来比PSP100X更加顺畅，运行速度也有明显的提升（模拟器方面表现更为明显），喜欢模拟器和自制软件的朋友们不妨多多地关注下PSP200X，虽然部分1.5核心的自制软件仍然不能在200X上运行，但相信只要假以时日，众多软件高手们必然会在更开放的平台下完成自己的PSP软件，拥有更大内存的主机也适合于自制软件的编写，说不定明天，就有一款震惊你我的软件在网络上与大家见面了呢！

□文/NdsBBS.com 蛋奶

贝尔蒙特家族的宿命
吸血鬼猎人再次出击。

Castlevania

The Dracula X Chronicles

这次的“X”编年史真正重新制作的只有“血轮”。尽管由于流程偏短和难度偏高使得不少玩家对本作感到比较失望，不过新版“血轮”中加入的大量新隐藏要素还是颇为值得去完美的。而对喜欢怀旧的朋友来说，“月下”这款绝对经典之作就绝对可以让他们在游戏中度过大量美好的时光了。 □文/北斗

PSP	本刊译名：恶魔城X编年史			TEEN T ESRB
	KONAMI	39.99美元	2007.10.23	
动作冒险	UMD	美版	1-2人	544KB

在无尽的轮回中续写新传说!!

道具说明

副武器（里希特）			
名称	消耗心数	大招消耗心数	备注
小刀	1	10	主要用于正面线性攻击，速度非常快
斧头	1	10	威力巨大，平时是向斜上抛射，大招时是四散攻击
圣水	1	20	平时是面向地上攻击，大招时是漫天下带攻击属性的雨点
十字架	1	15	平时攻击方式类似回旋标，威力大，非常好用，大招是众多自下而上的大型十字架
怀表	5	30	使敌人行动变慢，大招的延时更长
圣经	3	10	书本回旋攻击，平时是回旋，大招时是向前，范围较大
注：里希特在没有副武器的时候按△键是发动火鞭，消耗15颗心			

副武器（玛丽亚）			
名称	消耗心数	大招消耗心数	备注
猫	3	20	对地面上的敌人效果非常好，大招白虎为来回奔跑两次
乌龟	3	10	平时发动为躲在龟壳里，可移动，对大部分攻击免疫，大招玄武为在空中旋转攻击
龙	5	50	平时为放飞龙攻击空中敌人，大招青龙为全屏攻击，威力绝大，但耗心也极多
赤鸟	1	20	攻击速度快，平常为向两侧斜上攻击，大招朱雀自身有攻击判定，且能召唤大量火球坠落
蛋	3	5	蛋中会孵化出大量的鸽子进行攻击
音乐书	3	10	平时为向前放出众多音符攻击，大招为天上大量音符攻击，对天上的敌人有特效

不管是里希特还是玛丽亚，他们使用的副武器都是各具特色。如果能够灵活运用这些副武器的不同形态，绝对会对玩家们的攻关过程产生非常大的帮助。

普通道具名称	
道具	作用
心	使用副武器时所需消耗的道具
食物	回复角色体力
魔力之玉	打败BOSS后得到的奖励，角色HP全恢复
十字念珠	消灭画面中的所有敌人
1UP	增加1条生命
透明药	一定时间内无敌
钥匙	打开特殊的门，一次性道具。

基本操作

按键	完成动作
十字键	控制角色的移动
□	攻击
△	大招，ITEM CRASH（里希特）/圣兽召唤（玛丽亚）
X	跳跃
○	——
L	——
R	——
START	暂停，调出菜单
SELECT	——
类比摇杆	——
↑+□	副武器攻击
特殊操作	
里希特	
按住□按后	月球漫步
连续按两次X	后滚翻
玛丽亚	
↓+X	滑行
↑↓→+□	必杀技

Richter Belmont
里希特·贝尔蒙特

角色评析

里希特：男主角，其性能是标准的早期恶魔城系列的主角"配置"：各方面的能力都比较平均，使用的武器是祖传的鞭子（实际上是一条铁链子），用他攻击时，最重要的是要熟悉鞭子的攻击判定范围以及出招硬直。而且他不能进行二段跳，所以在进行浮台跳跃或是躲避攻击时要掌握好他的跳跃性能。特殊操作中，月球漫步没太大实用性，后空翻虽然看上去是"二段"，但并非真正的二段跳，而且是向后翻的，所以在使用时要注意改变面向。副武器方面，个人感觉十字架是最好用的，斧子用得好也不错。总之，里希特是个循规蹈矩的角色，用他玩血轮难度会比较高。

玛丽亚：女主角，需要用里希特在第2关中救出后才能开启。与里希特比起来，玛丽亚实在是要强太多了（真搞不明白这么强的人怎么可能会给抓起来？）作为一名有强大灵力的少女，玛丽亚的个头稍小，移动速度和跳跃时的灵活性明显强于里希特，战斗时的流畅性也要远高于里希特。不同于里希特，玛丽亚的武器并不是鞭子，而是放出鸽子，不过最强的是她可以一次先后放出两只鸽子，也就是说用她进行"一次攻击"可以造成双倍的伤害！从攻击范围来讲，感觉玛丽亚稍短于里希特，不过几乎可以忽略；另外，她的鸽子类似回旋标，也就是说鸽子在飞出去攻击完毕再返回时会随着此时玛丽亚位置的变化而进行相应变化，例如如果你放出鸽子后马上蹲下，那么鸽子回来时也会向下飞。特殊操作方面，利用滑行和二段跳可以到达一些里希特到不了的地方，不少隐藏要素的开启都是必须要用到玛丽亚的。必杀技威力很强大，主要用来对付前面的敌人，绝大部分敌人都能做到一击毙，不过需要注意的是，必杀技发动期间玛丽亚是无法移动的。副武器方面，个人最喜欢用的还是乌龟，这玩意儿可以说是绝对的攻守兼备，敌人大部分的攻击都可以躲在龟壳里安然度过。其余圣兽和副武器也是各具特色，掌握好各自的性能可以起到事半功倍的效果。举个例子：在对付第1关的隐藏BOSS海龙时，当其头部昂起来准备喷冰时，发动音乐书的大招可以直接将其秒掉！这里再单独说一下青龙，平常主要用来做对空攻击的，大招几乎是全屏攻击且威力绝大！但是发动一次需要消耗掉50颗心，实在是太奢侈了……



←用里希特战斗的手感还是比较"硬派"的。



↑青龙威力极大，但耗心也极多。



Dracula
德拉克拉

为打倒复活的德拉克拉伯爵 家族史上最强猎人展开大冒险

STAGE 序章
PROLOGUE

游戏一开始主角里希特·贝尔蒙特正驾驶着马车前往城镇，这时死神突然出现，战斗开始。现在可供我们移动的平台只有这驾马车，死神会将旋转中的镰刀从空中扔下来，我们需要跳起躲避，注意镰刀是有类似回旋标效果的，所以也要小心别被飞回的镰刀打中。对付现在的死神有两种打法，第一种是躲过其镰刀然后用鞭子打中两次其本体；第二种更简单，直接一鞭子将飞来的镰刀打碎即可。之后进入第二阶段，它会放出一个巨大的骷髅头过来，同样一鞭子打碎即可过关。需要注意的一点就是，如果你站在马车上不动，那么是会自动向后滑的（当然不会掉到车下），所以如果你想打死神本体的话就需要一直向前走，当然最简便的方法还是直接用鞭子打掉镰刀完事。

STAGE I 炎之晚宴
DINNER OF FLAMES

最初的场景非常简单，大个的骷髅实际上一鞭子就能搞定，所以不必担心，尽管往前冲即可。路上的火把打碎后有副武器小刀和心，最后的骷髅打碎后可以得到副武器斧头。进入第二个场景，楼上的那个骷髅会扛着石头自己跳下来，可以先提前站到后面准备捅黑刀。另外，站在告示牌前按向上键可以读取告示牌上的内容：ALJIBA（这个其实就是小镇的名字）。沿着楼梯向上来到顶层，两侧的墙壁都是可以打碎的，里面有各种各样的隐藏道具，游戏的过程中要多多注意。这里最开始只能看到一个扔大石头的骷髅，不过其实还有两个骷髅会从窗子里跳出来。干掉它们后再向前走，有一个小个骷髅出现，它速度很快，而且会用滑铲。在尽头沿楼梯下去，右侧的墙壁可以打碎得到回复HP的烧鸡。进门后有蝙蝠和石巨人，建议先干掉蝙蝠，否则其飞来飞去的会很麻烦。石巨人的攻击方式主要有发射三向火焰弹和冲拳两种，火焰弹除了躲避外也可以直接用鞭子打掉，对付石巨人需要跳起来用鞭子攻击，如果副武器有斧头的话直接扔死它是最方便的了。干掉两个石巨人后进入BOSS战。

✣ BOSS战 VS Wyvern（翼龙）

翼龙的攻击方式主要有三种：下落用爪子抓、吐火和发射龙头。下落是攻击它的最好时机，注意不要太靠近它，否则会被抓住。吐火的话由于是散发，所以最好提前看好火焰的落点，找空地进行躲避。龙头是先落到地上然后快速滑过，这招的攻击力比较强，而且速度快，需要提前起跳。其实打翼龙最好的办法就是始终站在其身下附近，当其移动到两头后就是准备攻击了，这时可以先往其身后站一点，如果是吐火直接站在原地即可保无事，如果是发射龙头则在龙头快要接地时起跳，如果是下落用爪子抓，就跳起拿鞭子抽它吧。如果现在的副武器是斧头的话，打起来会轻松许多。

✣ 隐藏要素

从楼梯下来进入有石巨人的房间前，左侧的墙壁可以打碎，分别得到心和开启隐藏道路。第一个房间里是个绿色的大个怨灵，被其碰到的话会中诅咒行动变慢。干掉怨灵后在接下来的房间里从平台处跳下会来到一个大的房



间，先往左走，打碎墙壁进入隐藏房间，这里有一个石化草，其会发射带石化效果的种子，HP比较多，不过并不难打，干掉石化草后打碎左侧墙壁可以得到音乐No.13。回到刚才的大房间往右走进入BOSS战。

✣ BOSS战 VS Serpent（海龙）

战斗在一座桥上进行，海龙比翼龙强上一些。它的攻击方式主要有三种：发射水炮、从下方突然蹿出和回旋绕石桥前进。最开始它会先从底下蹿出两次，这个很好对付，稍微移动即可躲避，然后趁其落水前可以击中其头部一次。之后其会再次钻出，同时把头抬起来准备发射水炮，此时可以先跳起给它头部一鞭子，然后站到它头下，这样水炮就打不到你，等发完水炮准备钻回水中时还能再给它一下。如果是绕着石桥回旋前进的话最好以跳起躲避为主，当然也可以跳到其身体中间的位置，往回给它脑袋来一下，不过这个比较考验技巧。

STAGE II 神啊，请赐予我力量
GOD, GRANT ME STRENGTH

本关一开始是在城堡外面，注意树上蹲着的乌鸦，最好能够一下将其干掉，否则会很麻烦。扔骨头的骷髅倒是很好解决。接着会出现扔斧子的装甲

Richter Belmont
里希特·贝尔蒙特

贝尔蒙特家族的正统传人，具有强烈正义感的热血青年。能够熟练使用祖传的圣鞭，并且拥有解放道具中神秘力量的能力，被人们称为“最强的吸血鬼猎人”。

兵，其会有平行、下侧和从上方抛射斧子三种攻击方式，不过这些斧子都是可以打掉的，其HP不少，稳扎稳打比较好。进入城堡内部后会从两侧不断出现僵尸，这种敌人不会主动攻击，但被它们碰到一样会损血。天花板上的吊灯是会掉落砸到你的，所以要快速通过。眼球状的敌人建议优先解决，两下即可。之后会发生剧情，后面有一头大个的牛不断追赶玩家，我们需要快速向前跑（这里有许多隐藏要素，我们下面再单独讲）。进入下一个房间后马上跳起来，牛会一头撞在墙上死掉……后面的墙壁中可以得到烧鸡补充体力。进入有半鱼人的场景，这里会有大量的半鱼人不断从水中蹿出来给我们制造麻烦，杀之不尽，所以最好的办法就是快速通过，最后来到本关的BOSS处。

BOSS战 VS Werewolf（狼人）

狼人可以说是经典的BOSS了，其最大的特点就是速度快，攻击方式主要有：滑铲、扔火焰弹、攀墙后下落、火焰前冲以及变成球上下来回弹。其实打它最好的办法就是快速接近用近身战，这样它就基本上不会用滑铲和火焰弹了。当它攀墙的时候也是可以攻击的，如果爬到顶端的话就会发动火焰前冲，只需保持移动即可，等其快落地时可以快速转身给它一鞭子。如果是变成球上下来回弹则只能进行躲避，由于此时它的轨迹还是比较明显的，所以躲避起来很容易，不过建议每次都提前站在其下一个落点附近，因为如果其落下后不再弹的话就是我们攻击的大好时机了。最后需要注意当其HP为0的时候，会向玩家所在的位置冲着地面发射火焰墙，有一定的攻击范围，最好提前躲开——本作中的BOSS都是些穷凶极恶的亡命之徒，临死前往往还要给你那么一下，所以务必小心！

隐藏要素

在被大牛追赶的那个房间，地上有三个洞，从洞里跳下的话会来到一个有大量半鱼人的房间，建议从第三个洞中跳下，这样可以省些事。在这个场景里，水中会不断有半鱼人跳出来，空中也有许多的大眼球，很麻烦，最好不要恋战，快速通过，进入最右侧的门就是对骷髅巨人的BOSS战了。



在被大牛追的时候途中有一个蜡烛中可以得到钥匙，捡到后不要从那三个洞中跳下，而是接着向前跑，在下一个房间等大牛自己撞死后，我们来到有大量半鱼人的房间，在最右侧有一个被锁住的门，使用钥匙（↑+□）即可救出被困于此的第二主角玛丽亚！以后在记录的主菜单中选择"PLAYER SELECET"即可更换主角。

选择玛丽亚，还是被大牛追赶的场景，这次我们不逃，而是发动大招（最好是朱雀），这样就能直接把那头牛给干掉！然后就能得到音乐No.14。当然用里希特的"月球漫步"加副武器也能干掉它，不过比较麻烦一些就是了。

BOSS战 VS Bone Golem（骨巨人）

这个BOSS比较面，其一共有三种形态。第一形态的攻击方式有两种，一种是用手砸你，另外一种是喷火。对付这两种攻击只需蹲在它身前即可完全回避，然后再跳起打它的头，这样其就会退后并再次攻击，我们再往前并躲到其身前……如此即可快速搞定第一形态。之后的第二形态会在半空中来回飞行，攻击方式主要用尾巴抓你或是放骷髅炸弹，对付这个形态需要跳起用鞭子打它的头，如果副武器是十字架的话会非常轻松，注意被尾巴抓到的话会有行动减缓的诅咒效果。第三形态只会来回撞来撞去，我们可以跳起站到它身上，越攻击它，其速度也会越快。

STAGE II' 突破前线

BREAKING TROUGH THE FRONT

本关差不多都是在桥上的战斗，从本关开始会出现骷髅剑士，其速度非常快，攻击方式主要有冲刺斩和跳斩，而且攻击完毕后会马上后退，是比较麻烦的敌人，最好提前看准其落点，两鞭子解决掉。另外一种敌人则是非常经典的骨柱了，往往是N个堆成一根，当其面向你时会有三种火焰发射方式，其中除了喷射火焰外，其余两种都是可以用鞭子打掉的。下一个场景会有石像鬼出现，由于我们主动接近它就会自动往后跑，所以必须等其自己飞到足够近之后再一鞭子抽死它。其攻击方式主要有两种，一种是站在空中发射四散的火球，另外一种是冲刺滑铲。注意桥上有的龙骨是会掉下去的，不要在上面站太久。接下来的敌人中会有小蜘蛛，其会放出毒气，最后是对狼人的BOSS战。

隐藏要素

在最后的断桥处有最后两个骨柱，使用玛丽亚跳起来站在它的上面，然后等上面那个骨柱转向右边的时候使用二段跳来到右侧的平台，即可得到音乐No.17。

在第二个骨柱的前面有块地方会断裂，不要怕，一起掉下去后会来到一个平台上，在左侧有一个划着小船的船夫，跳到船上让他载你过河。途中会有许多半鱼人不断从水中跳起和落下，当他们跳起来的时候不会有攻击判定，但落下时是有的。途中还有一只蜡烛，里面是音乐No.16，过河后直接到达3'关。

若从龙骨处落下，会到达另一分支，此处的蜡烛需要控制玛丽亚才能够拿到，里面是音乐No.18，最前方的黄色剑骑士攻击力极高，而且招式的攻击范围也很大，稳妥起见最好打一下就退一点，干掉它之后会得到1UP的奖励，之后的BOSS是骨巨人。



STAGE III 邪恶祈祷师召唤黑暗

AN EVIL PRAYER SUMMONS DARKNESS

本关开始会出现长枪兵，其两种攻击方式距离都比较远，另外还会用枪进行旋转防御，需要打四下才行，建议打两下就退开，等其攻击完再接着打。另外需要注意的就是，长枪兵的视野很开阔，楼上的长枪兵也会主动往下拿枪扎你。红色的骷髅现在是打不死的，一段时间后会自动复活，不用管它。下面右侧的墙壁打碎后可以得到大心，上面楼梯的左侧墙壁打碎后可以补血。往上走进入下一个版面，这里有大量的骷髅会在空中荡秋千，当它们还在空中时是没有攻击判定的，最前方的大十字架攻击其中间部分的话可以得到能延缓时间的怀表（玛丽亚为鸟蛋）。

接下来的场景先是一个长梯，这里有很多跳蚤男，看好距离灭掉它们。继续向前地上有些平台是会自己翻转的，所以最好不要跳到上面去，一旦落下会进入隐藏路线，下面单说。再往前走就会不断有美杜沙之首飞来飞去，蓝色的只会撞你，黄色的则还附带石化效果，比较烦人。跳过去之后会看到三个雕像，如果使用玛丽亚的二段跳能力将它们都打到面向右边就能得到1000元的钱袋。之后会碰到一个黄色的大骷髅，其攻击方式主要有扔出会爆炸的大骨、骨头攻击和向前扑，攻击力较高且HP极高（24点），最好使用副武器快速解决战斗。之后打左侧的黄色大钟会随机出现心或跳蚤男。

下一处场景有很多鬼魂，还有长枪骑士，建议先干掉鬼魂，若掉下去也是落到隐藏路线。对面有一个小偷，如果给其接近就会被偷走副武器然后逃走，需要三鞭子才能干掉。之后是BOSS战。

BOSS战 VS Minitaurs（米诺陶诺斯）

其主要攻击方式为横斩、大跳纵斩、喷火、扔砖和前冲。它有一个特点，那就是和狼人一样在受到攻击后会向后退。当它把斧子向后摆则是要发动横斩，此时要快速向后躲，大跳纵斩比较好躲，但是要注意自己一定不要被逼至角落。喷火时只要不自己走过去的话就没事，被喷中的话则会石化。当其蹲下身子的时候就表示要冲刺了，这个时候一定要跳过去，然后就能趁其扎到墙中出不来的时机大力攻击。当其HP为0的时候会冲刺过来发动升龙拳，可以用后滚翻躲过。

隐藏要素

从上面提到过的两处掉落的地方都能来到隐藏路线，顺着楼梯来到最上层，如果有杀死红骷髅的能力便能得到音乐No.22，最前面可以看到有几个长枪骑士，若使用玛丽亚便能够从下面进入，得到音乐No.20，前方BOSS为米诺陶诺斯。

正常路线在进入BOSS前的门前有一个类似电梯的东西，站在左边用飞斧攻击右上角的石头，这样就能向上到达隐藏分支BOSS处，左边的墙壁内有音乐No.21。



BOSS战 VS Dogether（巨型眼球怪）

这个BOSS的攻击方式主要有以下几种：发出红光的话就表示要喷射火焰，站在它的后方就不会被打到；发出绿光的话就表示要放射三向的激光，很好躲；发出蓝光的话就会吸引三块石头进行防护，一段时间后放出石头攻击玩家，带追踪功能，石头是可以打坏的。掌握好这几个规律的话就很好打了，不过其主要的移动方式是瞬间移动。当其HP为0的时候会放出带有攻击判定的"八字真言"，需要看准了躲过去。

STAGE III' 从渴望鲜血中解放

RELEASE FROM THE THIRST FOR BLOOD

第一个场景上方的墓碑可以向左侧推动，然后会进入隐藏场景，这里能得到所有种类的副武器。注意泥沼中的敌人会循环出现，还有不要在上面停留太久，不然会陷下去。下一个场景发生剧情，然后需要对付一个大骷髅头，只需将其脸上的三个眼球打掉即可。其每隔一段时间会召唤出3个小骷髅头进行旋转防卫，用鞭子抽它可以让其后退。

下一处场景一直向前，上方的墙壁可以打坏得到回复体力的道具，然后不要从上面的门进去，而是来到门的下方，将墙打碎就能进去。进入后有一个向下的楼梯并不明显，从这里下去后就能救出修女Tera，然后我们就能获得打碎红色骷髅的能力了！以后遇到红色的骷髅墙可以直接打碎，而那种会红色骷髅的敌人被打死后也不能再复活了。

出来后原路返回，右侧的红色骷髅墙打坏后可以得到音乐，往上走会遇到会用功夫的僵尸，其HP为6，冲过来的

时候可以跳起躲避。沿楼梯往上，右侧的巨型红色骷髅墙打碎后可以得到又一张音乐，左侧的链球处要小心跳过。在有许多绿色植物的场景，在打败骨龙后将上方的植物打断这样我们就能跳上去，沿着上方一直走打碎最后的墓碑即可开启《恶魔城·月下夜想曲》。途中那种有无数冤魂手的地方千万别掉下去，否则直接死掉，前方BOSS是米诺陶诺斯。

隐藏要素

在第一次遇到会使用功夫的僵尸"守墓者"的那个场景，一直往右走，在尽头跳下去打左侧的墙可以得到许多好东东。



在有铁链球的场景，打链子是可以将其打断的，打掉3个后返回下面的房间，会看到地面被砸出了一个大洞，跳下去后是对Dogether的BOSS战。

STAGE IV 在无数恐怖之上

ATOP COUNTLESS TERRORS

本关比较考验玩家的操作技巧了，经过第一个场景来到上层时会遇到骨龙。其攻击方式主要有两种：发射小火球以及快速将身体拉直，需要六下才能搞定，打死后的战利品也是很丰富的。断头台阵和旋刀阵都比较考验玩家的跳跃技巧。过了断头台阵后我们会看到上方有一个跳蚤男，那是一条隐藏路线，下面单讲。这里的地上有两个机关，不要去踩，否则会从墙壁上射出箭来攻击玩家。往右通过针板后还有一条骨龙等着我们，下一个房间里有红色骷髅和在空中飞行的骷髅，后者会随着时间的增加不断变多，所以最好尽快逃离此处或是第一时间将其干掉。下一个不断往下掉石头和跳蚤男的场景可以往上跳，不过建议从下面的洞中跳下去，左边的水晶墙需要救出Iris后才能打碎，里面是音乐No.24。之后顺着"电梯"向上，左侧的红色墙壁打碎后可以得到1UP。从最上方往左出去，进门后第一个楼梯往下走可以得到怀表等副武器，出来后一直往上走，经过两个链球的机关后往上进入对无头骑士的BOSS战。

BOSS战 VS Dullahan（无头骑士）

无头骑士算是比较强的一个BOSS了，攻击招式种类繁多且攻击力强劲。其主要攻击方式为长枪突刺、冰刃、跳跃下刺、瓦片攻击以及头部攻击。一般在靠近它的情况下会使用长枪突刺，只要我们站的位置比较合适，蹲下来就不会被攻击到，而且能趁机狠抽他几鞭子。跳跃下刺是最好躲避的攻击了，同样也可趁机攻击。如果是发动冰刃的话最好离远一点，不行的话就借助平台向上跳进行躲避。如果其把头部向上扔则可能有两种攻击方式，如果是向下将房顶的瓦片震下来的话只需躲在平台下面即可安全；如果是头部飞过来攻击只需等其靠近后跳过去然后快速接近无头骑士猛攻即可。其实如果距离把握得好的话，蹲在左侧第二个平台下面，无头骑士就只会在附近反复用长枪突刺攻击，这时我们就能毫发无伤的轻松将其干掉，不过这个诀窍对双方初始的站位有一定的要求。

隐藏要素

打死上面所说的那个跳蚤男并踩下开关便能开启楼梯，进入这个分支。这里有很多针刺，还有不少的大眼球飞来飞去，途中某个平台的开关一定不要踩到，否则会无限的往下掉跳蚤男，右边的开关可以解除这个效果。一直向右来到一个长长的阶梯处，站在左边的平台会出现很多好东东，向上则来到正常路线途径的地方。这条路线对玩家的操作要求很高，一定要小心。

在进入BOSS房间前有一个链球一个平台的机关右侧，打碎旁边的墙会出现炸弹，将炸弹打爆便能进入另一隐藏路线，尽头上方的蜡烛可以得到《恶魔城X·血之轮回》的PC-E原版。然后进入BOSS战。



BOSS战 VS Camilla（卡米拉）

这个BOSS有两个分身，一个是空中的大脸，一个是下方的红衣女子，开始时我们只对空中的大脸有攻击判定，而被红衣女子抓住的话会少很多心，所以最好不要下去，站在左侧的平台战斗即可。卡米拉的大脸攻击方式只有血泪一种，掉落到地上后会四散飞溅火焰，如果此时玩家的副武器是圣水的话，发动大招可以轻松将其干掉，没有的话就老老实实打吧。干掉大脸后骷髅的爆炸是有攻击判定的，所以要注意。之后那个女人就会现出真身，攻击方式主要就是跳和用腿攻击，打她三次即可。这里要注意，如果没有通关一次的话就只能进入第5关，如果完成了就能进入第5'关。

STAGE IV' 水魔之森

FORTRESS OF THE WATER DEMON

这关的正规流程并不难，有的扔骨头的骷髅兵会躲在树后准备偷袭玩家，小心一点即可。一直前进经过三个场景后来到BOSS无头骑士处。

隐藏要素

在看到有木板往下落的地方抓住时机跳上木板，然后进入隐藏路线。途中遇到的老鹰抓着的宝箱中有非常多的好东东，后面则会有拿着长枪的骷髅在追赶，此处场景的速度很快，也挺过瘾的。注意当你看到老鹰拿着牌子在你前面飞行的时候就要小心了，看准时机跳



上前方的平台，否则直接死掉。牌子上的内容也是可以看的，往前走上小木船，船夫会带你过河，这里的景色非常漂亮，右边可以得到音乐No.27。空中平台上的蜡烛里有钥匙，用钥匙打开右边的门，里面是BOSS卡米拉。

在正常流程前进的途中，第二处木头吊桥上有一只蓝色的青蛙，一定不要打死它，躲开它后将其引到右侧的众多雕像前，在空着的雕像台座右侧站住，它就会自动跳上去，然后左边的通路打开，向下走，在尽头可以救到Iris，然后获得打碎水晶的能力，此时可以取得前面的音乐No.25。

STAGE V 恶魔在夜空飞翔

THE DEVIL FLIES BY NIGHT

本关的场景是船坞之中，第一个场景下方的蜡烛可以在前面的平台上使用里希特的后滚翻拿到，里面是怀表。途中的敌人是使用链球攻击的骷髅，需要三下才能打死，沿途会不断有骷髅头出现。进门后会突然钻出两个身形灵活的骷髅忍者，在下楼的途中会遇到骷髅弓箭手，其射出的箭是可以用鞭子打碎的，同样需要三下才能打死。进入一个满是武器的房间后需要与召唤之剑战斗，各种各样浮在空中的武器会轮流下来攻击玩家，只有打中召唤之剑的本体才行，不过其他武器也是可以逐渐打掉的。

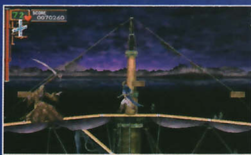
接下来的房间是三个骷髅弓箭手，全部干掉后在下一个房间内有一个伯爵的画像。这个画像会在房间中央附近来回旋转，跳起来打中一下后马上闪开，多次攻击后终于将画像干掉，此处注意一定不要被画像碰到，否则会给吸入画中直接死掉。来到甲板上之后出现两种敌人，一种是不断增加的骑着大鸟的跳蚤男，另一种是使用链球的装甲兵，后者的攻击力高皮也厚，打几下就马上后退，干掉三个链球装甲兵后来到最左侧，进入对死神的BOSS战。

BOSS战 VS Death（死神）

系列极为经典的BOSS死神终于登场了，它有两个形态，第一形态会在空中不断出现乱飞的镰刀，这种镰刀是可以打坏的；而且此时它的本体没有攻击判定，可以放心的打。当其HP还剩一半时，它会跳到背景后方一次连续召唤4个大骷髅头飞过来，玩家最好站到桅杆的两侧，然后一直向另一侧走即可无事。注意如果没被大骷髅头打中的话它就会进入第二形态，但如果被打中的话，它就会继续放骷髅头——很明显是尝到甜头了。第二形态的攻击方式主要是挥舞镰刀向前做回旋斩，靠近后会发出二连斩，并放出一枚镰刀，远距离的情况下无任何威胁。注意如果玩家站得比较靠边的话，那么一旦被其打中就会刹不住脚直接掉下桅杆而死掉。

隐藏要素

第一处大场景楼梯前左侧的墙壁可以打碎，上去后可以得到音乐一张。下楼后别往右走，而是往左走，打坏下侧货箱的左边后进去推动右边的箱子即可进入隐藏路线。掉下去后先打碎左侧的引擎可以得到1UP，如果使用的是玛丽亚，就能使用其滑行能力从小缝处进入隐藏房间得到No.30。出来后会遇到使



用火枪的骷髅，最好躲在乌龟壳里接近，火枪骷髅放两枪后需要低头重新装弹，此时就是攻击良机。在最右边的红色骷髅墙内部可以得到音乐No.31。

STAGE V' 彷徨

WANDERING

本关是隐藏关卡，需要通关一次后打败第4关或是第4'关的卡米拉后才能进入，注意本关的难度极高，玩家最好有心里准备。第一处大的场景主要是考验玩家的跳跃能力，很有可能一个不慎就掉水里活活淹死了。一般浮台的另一侧都有一个骷髅剑手在等着，最好在上岸前能将其干掉。后面需要乘坐浮台的地方，上方有针板的话是需要蹲下的，来到骑士像前发生剧情，然后进入洞窟内部。

大眼球所在的箱子里有烧鸡，不过建议先走上面那条路（打了就上不去了），蜡烛中有怀表可以得到，经过几个斧头装甲兵后会来到分支点，有向上和向下两条路可走，这里我们先走上面。上面都是些扔骨头的骷髅兵，攻击右上方的石柱能得到音乐No.34。进入前面的房中后需要与两个黄色的武士对决，其攻击力极高，一不小心就有可能被重创，建议发动怀表的延时功能后猛砍掉一个再说。在尽头打碎红骷髅墙得

到音乐No.37。

BOSS战 VS Hydra（许德拉）

Hydra是神话中的九头蛇怪，好在游戏中我们只需对付三个头。许德拉的攻击方式主要有两种：张开大嘴的时候就是要发动水弹，需要跳跃躲避；不张嘴则是向前屈伸，是攻击的一大时机。干掉后踩着它向上爬，进入第二形态战斗。第二形态有三个头，注意攻击这三个头是不会造成伤害的，蓝色的头HP高，打死后不会复活而另两个则相反，只有攻击中央部分的核心才能真正造成伤害。右边红色的头会喷火，一段时间后会消失，建议先干掉，之后再干掉左边的头，这个头会发射水弹，此外还有伸长攻击。干掉这个头之后，就可以慢慢对付核心了，上方的头向右摆的时候就是要从左边偏高的平台下来，它会使用摇摆攻击，如果是向下伸说明一会要砸向地面，这个头可以不打。

隐藏要素

从上面所说的分支点向下走，途中会遇到大量的美杜沙之首，这里需要先踩下开关，石像就会暂时落下，然后玩家要快速跳过去，否则石像会再次回到原处。接下来的场景可以说是本作中最变态的地方了，不但考验玩家的操作技巧，还考验玩家的人品。飞在空中的鸟人哈皮最好马上解决掉，飞斧是不错的选择——接下来的部分已经没什么要点可说了，大家凭自己的本领硬闯吧！下面的水晶处可以得到音乐No.35，之后还有两个分支，向上是对BOSS许德拉，向下是对BOSS女吸血鬼。



BOSS战 VS L.Vampire（女吸血鬼）

其首先会发动弹幕型蝙蝠，站在最中间的位置最安全；其次是根据位置来攻击，来回走动即可。攻击到一定阶段后会将蝙蝠分成三小队，让前排攻击，只要离远便不会受伤。都能坚持到这了，相信要干掉这个BOSS是不在话下了。

STAGE VI 噩梦再临

A NIGHTMARE REBORN

本关就是一场连续的BOSS战，对手是恶魔城初代的BOSS们，最开始的场景中可以得到除怀表（鸟蛋）外的所有副武器。下方的柱子打碎后可以得到大心，往右走在尽头打碎墙壁后可以得到圣经（音乐书）。从右上方的门进入后会遇到Shaft，它会先召唤出初代的BOSS，最后才是与它的对决。

BOSS战 VS Vampire Bat（吸血蝙蝠）

其主要攻击方式为用嘴喷射紫色的火焰和钻地攻击，紫色火焰比较好躲，站在中间就没事。钻地后是最好的攻击时机，可以玩命抽它。当然它在空中飞行时，我们也可以站在平台上跳起攻击，轻松干掉。

BOSS战 VS Medusa（美杜沙）

美杜沙的攻击方式主要有三种：最开始是用眼睛发射石化光，这个的速度很快，所以最好马上蹲下躲避；之后会将尾巴卷到头上，此时一般就是要跳起用尾巴抽人了，这一招的攻击判定很高，最好提前后退一定距离进行回避；最后就是发射三枚蛇弹，可以用鞭子打碎。另外，不要将其逼至版边否则会撞你。

BOSS战 VS Mummy（木乃伊）

木乃伊的攻击方式主要有三种：近身会使用绷带攻击，蹲下即可，这样既不会被打到也能同时攻击它；召唤三个大方砖向这边飞来，我们需要快速利用这三个砖块向上跳过去，否则会被砖块挤到版边而损血；最后就是大范围的绷带攻击，这玩意儿看上去很多，实际上没什么威胁。

BOSS战 VS Frenkinstein（弗兰肯斯坦）

它也是三种攻击方式：发电，注意躲避即可；向前快速移动手攻击，同样不难躲避，不过要提前拉开距离；向下震地落瓦片，好躲。

BOSS战 VS Shaft（夏夫特）

终于轮到正角儿登场了，夏夫特的攻击方式都是通过两个魔法球发动的：当魔法球变成火焰的时候，我们可以通过攻击将球弹开，当变为闪电的时候注意走动躲避即可，两个球变为黄色且冲过来的时候后滚翻即可躲避。注意夏夫特每受到一次攻击就会向另一侧高速移动，另外，将它干掉后魔法球仍然还是有攻击判定的，需要等它们都掉落到地面碎了之后才行。

STAGE VII 聆听血之安魂曲

HEAR NOW THE REQUIEM OF BLOOD

一开始可以取得上面蜡烛内的飞斧，注意石桥会不断下落，途中还有大量的大型蝙蝠出现，可以用飞斧将它们干掉，如果用的玛丽亚的话建议用滑行快速冲过去，不要和它们纠缠，桥上没什么珍贵道具。进入钟楼内部后，在向上爬的过程中会看到一个红色的骷髅墙，打碎后进去踩下里面的开关；在最上面的右边我们会看到一个齿轮，每打中一次齿轮就会转动一次，反复攻击N次后开启隐藏房间，里面有只老鹰抓着一把钥匙，其会散射羽毛攻击，攻击力比较高，干掉它后得到钥匙，打碎右侧的鸟蛋还能回复HP。

进门后需要通过齿轮往下走，这里上部和下部各有一只哈皮，一定要尽快干掉，来到最下面，踏着齿轮可以打碎右侧的墙壁得到No.39。之后从左边出来后会看到一个需要用钥匙开的门，现在先不要进去，里面是女妖假扮的安妮特，而钥匙只有一把……先向上走，上面左侧的水晶墙打碎后踩下里面的机关，这时有机关开启的声音。返回往下走，我们会发现原来那个被锁着的门下面有楼梯可以走了，顺着往下走即可救出真正的安妮特。

出来后一直向上走，接着会进入有许多楼梯和大剑骑士的地方，它们前面往往有一只骷髅狗会来回冲刺，速度很快，需要提前攻击。向左走到尽头会看到两座雕像，将攻击两座雕像都打到面向屏幕，就能得到音乐No.40。之后一直向前进，来到一个有缺口的桌子处用玛丽亚滑行进入得到音乐No.43。最后需要借助钟摆到达对岸，准备BOSS战。

BOSS战 VS Shaft Ghost（夏夫特幽灵）

这家伙不算很强，会四种攻击方式，都是通过召唤进行的：召唤翼龙灵魂吐火，这个比较好躲；召唤翼龙下落抓人，只需看准提前躲开即可；召唤大量蝙蝠的灵魂（？），这个也比较好躲，多走动即可；一般在召唤完这个后紧接着就会召唤巨兽地面撞击，此时我们需要马上站到版边，最后等巨兽快接近时跳起即可。BOSS自身和它"在世"的时候一样，喜欢往屏幕两边跑，总体来讲难度不大。注意，只有当玩家之前救出了Tera、Iris和Annette三人后才会遇到夏夫特的灵魂达成GOOD ENDING；如果没有完成上述条件，则出现在这里的BOSS是女吸血鬼，打法之前已经说过了。

STAGE VIII 血族

FINAL BLOODLINE

终于到最终战了，从长楼梯往上走有一个隐藏楼梯，上去后可以得到音乐No.45和No.48。接下来就是最终的BOSS战了。

BOSS战 VS Dracula（德拉古拉伯爵）

最终BOSS终于华丽的登场！虽然这位仁兄还是那么的帅气，不过再帅气的BOSS，它的宿命仍然还是被干掉……第一形态，他每次都是伴随着一道血光随机出现在某处，然后是发射火球或是黑色陨石攻击。对付火球很简单，用后滚翻跳过或是直接用鞭子打掉；黑色陨石是上下两颗，由于上面那颗会先于后面那颗到达，所以我们可以先蹲下躲过上面那颗再马上跳起躲过下面那颗。注意德拉克拉不管是哪个形态，其弱点都只有头部，而且每个形态各有一条完整的血槽。

第二形态的德拉克拉会变成一个大个怪物，它会不断大跳，我们可以等其落下的时候跳起来打它的头部然后再迅速后退，如果被逼至版边就需要等其跳起后马上从下面跑过去。它还有两种攻击方式：一是用嘴连续发射三颗大火球，其中第一颗和第三颗都比较偏下，第二颗则比较偏上，掌握好规律后可以很轻松地躲过；另外一种攻击方式则是先迅速后退至版边然后发射大型的波动，只需蹲下即可躲开。将德拉克拉的第二形态打败后会有分支：如果之前救出了安妮特则其会变成最强的第三形态；否则其会被夏夫特的幽灵带走，这个是BAD ENDING。

第三形态的德拉克拉攻击方式非常多：变身后它会先飞到版边放出几乎全屏的血雨，只有站在它下方才安全。之后如果是放出一串蝙蝠，跳起躲避或是马上退到版边即可；如果是从地下向上喷射火柱，则只需保持持续移动即可，一共有三道火柱；如果是在空中放出一堆火团的话则一定不要站在角落里，保持移动让其分散掉，一会就会自动消失。到了中期，德拉克拉会在放喷射火柱时伸出一条血箭来攻击我们，这招攻击范围比较广，所以还是离它远点比较安全；然后就是从地上召唤血刺，一开始是四条血刺，之后紧接是两条大的血刺从两边交叉刺出，对付前者只需不断向一个方向移动，然后马上原地蹲下即可躲过那两条大血刺。到了后期，其会放出一个四处飘荡的血团，用鞭子打三下可以打碎，一定不要被这玩意儿碰到，否则直接死掉；另外其还会分身成无数蝙蝠。最后这个第三形态的德拉克拉血很多，只能慢慢打了。好在经过一番辛苦战斗之后，大圆满的GOOD ENDING将等着你来观赏！



恶魔城系列颠峰之作，再次重温月下的大感动。

各主角全招式列表

ALUCARD（阿鲁卡多）				
日文名	中文名	出招表	条件	效果
ダークメタモルフォーゼ	嗜血	←↑→+攻击	MP10	将溅在身上的血化为体力
ヘルファイア	地狱火	↑↓→+攻击 追加输入↑为大火球，↓为取消攻击	MP15	亚空间传送后放出地狱之火
サモンスピリート	凶灵召唤	↑←→↑↓+攻击	MP5	从异次元召唤一只凶灵
ソウルスチール	吸星大法	←→↓←→+攻击	MP50	全屏攻击，并将伤害转为体力
テトラスピリシト	凶灵召唤强力版	↑蓄力→↓+攻击	MP20	从异次元同时召唤四只凶灵
百なる一の剑	凶鸣百斩剑	↓→↑蓄力后↓+攻击，剑魔召唤	MP20	全屏强力攻击
ウィングスマッシユ	裂风突	按住跳跃↑←↓→再放开	化身蝙蝠时使用，MP8	突进技
アクセルチャージ	强袭破	↓→+攻击	化身狼时使用，MP10	突进技

RICHTER（里希特）		
鞭之轮舞	攻击后按住攻击键来回按方向	鞭子在周围环绕护身
鬼走	↓+跳	下段突进
鬼走突	↓+跳、跳	下段突进后在上中段攻击，仅对弱敌有效（保证全地图）
宙返	疾跳、跳	向后翻滚
疾行	←←或→→	走
升龙	↓↑跳	高跳，有较高攻击判定（保证游戏进行）
神风突	↑↓　→+攻击	中段突进，有无敌判定，威力不强。
注：二周目时可以用RICHTER进行游戏		

超必杀		
炎之鞭	特殊攻击键	里·必杀技 神圣力量引出鞭的潜在能力，一定时间强化攻击力，炎属性
神之舞	十字架	全屏圣攻击，威力强
斧之轮	战斧	全屏攻击，威力普通
匕首雨	飞刀	直线攻击，威力极强
圣雨	圣水	全屏强力攻击
圣炬	圣灰	上段攻击，威力普通
圣光	圣经	华丽的直线攻击，威力较强
雷光破	雷弩	全屏雷属性攻击，威力较强
时间蚀	怀表	敌时间停止，强敌速度减慢
极光	光晶石	全屏攻击，威力弱

全魔导器介绍

编号	魔导器名称	效果	取得方法
1	ソウルオブバット	蝙蝠变身能力具备	表(46,16)藏书库
2	ファイアオブバット	蝙蝠形态吐火	表(57,06) 时计塔
3	エコーオブバット	蝙蝠形态发出超声波在黑暗中探路	表(14,11) オルロックの间
4	クレイジ-エコ-	蝙蝠形态以超声波攻击	里(06,10) 天井水脉
5	ソウルオブウルフ	狼变身能力具备	表(59,13) 崖侧外壁
6	パワ-オブウルフ	狼形态迅速移动	表(01,33) 恶魔城入り口
7	スキルオブウルフ	狼形态可发必杀技	表(13,28) 炼金研究栋
8	ミスト	雾变身能力具备	表(19,17) 斗技场
9	パワ-オブミスト	雾形态延续时间增加	表(29,04)　恶魔城最上部
10	ガスクラウド	毒雾变身能力具备	里(44,01) 空中墓地
11	マテライズキューブ	物品破坏后出现道具	表(17,31) 恶魔城入り口
12	魂のオ-ブ	显示敌人减损之HP	表(23,26) 大理石の廊下
13	浮身のブ-ツ	'↓↑跳'高跳能力具备(平时5倍)	表(31,18) 大理石の廊下
14	飞翔石	二段跳能力具备	表(29,08) 恶魔城最上部
15	ホ-リ-シンボル	遇水不受伤	表(53,36) 地下水脉
16	妖精の书	敌人名称显示	表(57,13) 藏书库
17	アンロックジュエル	时空门钥匙获得	500
18	人鱼の像	召唤地下水脉摆渡人	表(06,37) 地下水脉
19	コウモリの素	蝙蝠召唤能力具备	表(11,22) 炼金研究栋
20	ゴ-ストの素	恶灵召唤能力具备	表(37,02) 恶魔城最上部
21	妖精の素	妖精召唤能力具备	表(50,13) 藏书库
22	子恶魔の素	子恶魔召唤能力具备	表(27,39) 焉道
23	剑魔の素	智慧魔剑召唤能力具备	表(31,13) オルロックの间
24	半妖精の素	半妖精召唤能力具备	表(18,13) オルロックの间
25	鼻恶魔の素	鼻恶魔召唤能力具备	表(17,15) 斗技场
26	心脏	魔导五器之一，诅咒完全免疫	メデイウサ (里(38,38) 异端礼拜堂)
27	爪	魔导五器之一，STR+10	フランケン (里(04,28)　界　韧獗
28	あばら骨	魔导五器之一，CON+10	ミイラ男 (里(41,35) 死翼の间)
29	指轮	魔导五器之一，INT+10	ビッグこうもり(里(21,41) 元时计塔)
30	目玉	魔导五器之一，LCK+10	デス (里(30,11) 洞窟)

全使魔性能介绍

蝙蝠	反应灵敏，80段以上会使用疾风突，若阿鲁卡多变身蝙蝠则会一起召唤蝙蝠（等级越高，数量多，最多四只）
幽灵	反应极其迟钝，若阿鲁卡多变身它就会迷路，70段以上攻击敌人会为阿鲁卡多补血
妖精	没有攻击力，在需要时帮助使用辅助道具，解石化的槌和复活药只能靠她来用
半妖精	同妖精，半妖精可以唱夜曲，方法是在恶魔城右下方的椅子上坐下，等级越高唱夜曲的几率也越高
小恶魔	攻击所有靠近的敌人，等级越高招式越多，还能打开密道，不会攻击同类
鼻恶魔	同子恶魔
剑魔	最强力的使魔，50段会实体化成为阿鲁卡多的装备，80段以上攻击方式成为全屏攻击

珍贵武器装备

最强武器						
日文名	中文名	类型	说明	必杀技	说明	怪物编号（出现地）
ヴァルマンウェ	真空刃	剑	A+36 D+1	攻	最强之剑，多段HIT（HIT数与LCK有关），可移动攻击	98，禁书收藏库
ソニックブレ-ド	音速刃	剑	A+25	攻	真空刃的简化版，使用连发手柄威力比真空刃更强 连发，可移动攻击	107，异端礼拜堂
レ-ヴァテイン	炎魔剑	剑	A+33 D+1	攻	强力的火焰剑，火属性，3段HIT	125，魔导研究所
やすつな	铭·安纲	双手剑	A+60 D-10	攻	类似真空刃的日本刀，威力强但HIT数少，可移动攻击	108，里·斗技场
まさむね	正宗	双手剑	A+55	攻	强力的日本刀，多段HIT	111，异端礼拜堂
びぜんおさふね	备前长船	双手剑	A+50 D-10	↓→+攻	宝刀长船远程攻击、多段HIT、无敌	——
アルカ-ドソ-ド	ALUCARD之剑	剑	A+42 ↓	→+攻	ALUCARD爱用的剑 可以看到母亲的样子远程攻击、两段HIT、无敌	——
ヘブンズル-ン	天堂魔剑	投剑	A+40 D-4攻		最强的远程投剑，按前可以投得更远	141，逆城城门
ヘブンズソ-ド	天堂神剑	投剑	A+21 D-2攻		远程投剑，双手装备后按□+○正前方范围强力攻击	80，地下水脉
ようとうむらまさ	妖刀村正	双手剑	A-5 D-4	攻	能吸血后不断成长，最高999，剑花需成长一定时间才会出现，自身附加嗜血，攻击附加诅咒	60，时计塔/96，禁书收藏库
レムリアソ-ド	？？之剑	剑	A+39 D+2	与盾组合后按□+○	引出盾的隐藏能力	118，异端礼拜堂
シ-ルドロッド	盾杖	魔杖	A+11 D+2	与盾组合后按□+○	引出盾的隐藏能力	

特殊武器					
日文名	中文名	类型	效果	说明	怪物编号（出现地）
つかい魔の剑	魔剑	剑	A+61	剑魔实体化得到的剑，随剑魔等级升高威力增大	——
バルザイのえん月刀	偃月刀	剑	A+30	随时间威力上升	——
エストック	刺突剑	双手剑	A+39	突进作用	76，オルロック之间
ホ-リ-バスタ-	暗黑剑	剑	A+25	暗属性	——
コンバットナイフ	格斗刀	短剑	A+24	快速攻击	83，各处
フルンチング	毒匕首	短剑	A+32	毒效果	110，各处
トンファ-	双截棍	双手剑	A+10	两段HIT	——
ミリカンの石刀	石化刀	短剑	A+1	石化效果	123，卑矿石廊下
アルカ-トソ-ド	阿鲁卡特之剑	剑	A+2	配合其整套装备（剑、盾、铠），幸运+30	——
アカサビ	生锈的血剑	双手剑	A-2	诅咒，会因生锈而拔不出来	10，炼金研究所
テイルフィング	诅咒的暗黑剑	剑	A-30	诅咒的黑暗剑，效果不明	——

盾的隐藏能力		
威力	日文名	说明
S	アルカ-ドシ-ルド	十二合一使用后，举起盾牌体力逐渐减少，但全身无敌，并有超强的攻击力
S	アイアンシ-ルド	召唤忍者投剑攻击，魔法消耗小而威力极大，早期就能使用的强力攻击手段
S	フレイムシ-ルド	召唤三条炎龙，强劲的全屏攻击，但是消耗魔法太大
A	ダ-クシ-ルド	召唤僵尸的暗属性全屏攻击
B	メディウサの盾	召唤梅杜莎放出两道诱导石化光线
B	ドクロの盾	召唤骷髅放出极光
D	アックスア-マ-の盾	召唤一个斧兵 攻击力很小
——	レザ-シ-ルド	召唤奶牛，DEF UP
——	ナイトシ-ルド	召唤战马，DEF UP
——	シャ-マンの盾	召唤山羊，INT UP
——	もんしょうの盾	召唤精灵，减少雷、炎属性伤害
——	めがみの盾	召唤女神，减少暗属性伤害
——	アルカ-トシ-ルド	没有效果
盾隐藏能力的使用方法：装备シ-ルドロッド或レムリアソ-ド＋盾 按□+○		

GOOD ENDING达成条件

来到大时钟处，戴上きんの指轮和ぎんの指轮，使刻在指轮上的一段文字连起来，大时钟的指针边会指向六点三十分，打开下方的道路，向下进入，在这里遇到玛利亚后得到圣之眼镜（圣なるめがね）。回到恶魔城最上部，进入左面的大厅，见到贝尔蒙多，此时装备圣之眼镜，会看到他头上有一颗奇怪的珠子在控制他，打碎珠子后会出现伯爵的心腹黑暗神官，将其干掉后天空上的



←打出完美结局。



←玛丽亚也可选。

乌云中闪现出了另一座恶魔城——逆转的恶魔城。

在逆恶魔城，当玩者集齐“心脏”、“爪”、“指轮”、“あばら骨”和“目玉”这魔导五器后，便可到逆城中心处（正城从玛利亚处得到圣之眼镜的逆城对应处）开启上方的石块。进入后便能见到幕后黑手Shaft，打败它后就会立刻和德拉克拉伯爵决战。胜出后即可看到GOOD ENDING。

挖掘游戏隐藏要素

500心随时出城法：站在一个房间门口，双手都装备500心，还有无限消费指环，向里跳，然后迅速使用500心！左右手交替不停地使用，这样阿鲁卡多就不会进入里面而是在屏幕边上慢慢下沉，沉到没肩的时候停止按键就会进入里面并掉到下边！如此一来只要有空几乎每个地方都能出城。

飞狼法：正城的礼拜堂有一条长长的楼梯，用狼在该版的最左面开始起跑，到最高速的时候跳起，在快着地的时候再变回人，成功的话就可以进到楼梯里面去。这时会发现人卡在里面出不来了，不过只要变成蝙蝠就可以在里面飞。出去的办法是，飞到楼梯下位置最左面变回人，就会掉到下一个版面，赶紧往左走即可。

出城门：从有许多人鱼处开始变狼向左冲，冲过一条长廊快到切换画面的时候马上变成蝙蝠，变蝙蝠后接近台阶要贴地飞行，这样蝙蝠就会趁变身时的一瞬间被挤入地下，这时一直按着左键不放，蝙蝠就会夹着剩余的冲力飞过一段路。等到蝙蝠冲力没有时变狼或人就会被挤回地面，这时你已在门外了。

开地图的一些要点：这里主要介绍地图左右两边的开法。比如在逆城的最下方，主角出城后呈下落状，先飞到两边，变回阿鲁卡多，利用浮空跳，快下落时打开菜单换上斧兵铠，再马上换回普通铠，然后按住左/右键用500心法就能打开地图的左或右。

在图书馆出来到天渊外侧的画面转换点，到天渊外侧在门没有关时立刻急退，在还没有转换画面时立刻装备斧兵盔甲，这时候会掉入转换点下面。

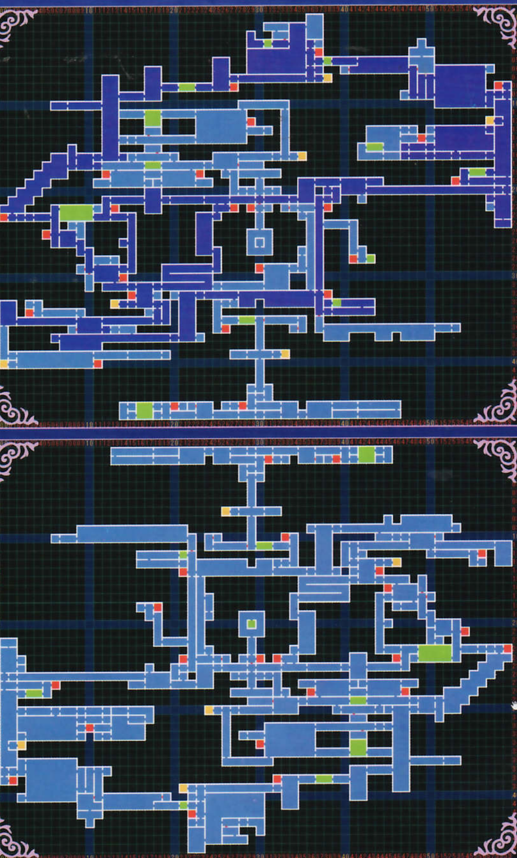
在死翼之间（逆）BOSS区，有一扇颜色不一样的门，用急退再装配斧兵盔甲这时候人就会掉下去。

是上面的场景与逆城的对应处，在转换画面时一定要用蝙蝠的必杀，有可能会卡住，到最右边就可以了，也可以让自己被打中再装配斧兵盔甲，再变回人就可以了。

逆城中心出城法：与Shaft对话完毕后直接快速向右走，超过一半路程后，开始不停的一边切换START画面，一边向右走，就会出现穿墙现象。

密室出城法：正城，直接以人的状态出去，会掉落齿轮房间的底部，使用500心回复，可以加地图两格；在变成雾的状态，出密室后向上到本房间左上出口的台阶下变回人，迅速使用500心回复，加地图两格；再以雾的状态来到本房间左上出口台阶下（地面下，齿轮旁，尽量靠上，但不能出地面），变蝙蝠，直接向左上飞，或者向反方向吐火，则可以进入拿剑的武士的长廊房间下面，加地图N格，而且可以到达拿步行HP回复盔甲的房间下面，该房间下面可加地图2格。

逆城，直接以雾的状态出密室，飘上齿轮房间顶部变蝙蝠，再变回人，用500心回复对左右有效之道理，可以加地图2格；与正城的情况一样，密室下方可以加地图2格；以雾的状态飘到齿轮房间的右下出口处的台阶下时，按方向键右，会被挤到有一个会放飞剑的怪物房间的城外，加地图N格；之后在该房间处以蝙蝠的状态往屏幕右上飞，可以到达扔有炸弹的怪物长廊房间下面，又加地图N格；在该房间右边，遇到厚地板，但过版之后又马上是超薄的地板，以雾或蝙蝠的状态都无法通过的，只要保持人的移动状态，在屏幕边缘换妆一次则可以顺利过版并保持入地状态，继续加地图直至打蝙蝠BOSS的房间下。再回密室，以雾的状态出来，下到过了第一个齿轮的时候，瞬间按右键，可以进入到扔炸弹怪物的房间的上部，继续以雾的状态飘到拿月之模的隐藏房间前，变蝙蝠，慢慢飞进去，进到该房间后，再放蝙蝠必杀技，之后会自动变回人，趁还未完全下落的时候迅速使用心500回复，加隐藏房间右边的地图1格；再重复上述动作一次，在到达隐藏房间前，变蝙蝠，以适当的距离放蝙蝠必杀技，大概是离房间入口3/4版的距离，此时抓紧机会狂按键使用心500回复成功的话理论上可以加地图2格。



本作继承了PCE版的优点

——请作为开发者的IGA先生告诉我们关于本作从PCE版继承的优点。

IGA先生（以下简称IGA）：PCE版和本作的特点中首先想介绍给大家的就是"没有不合理的进攻"。比如说BOSS确实很强，但是各种攻击前都会先做出准备动作。

——BOSS的攻击顺序有使用相同模式攻击的类型，也有使用胡乱模式攻击的类型，表现出同一部作品有各种各样的变化。

IGA■这是考虑了PCE版的策划者们觉得"总是进行同样的东西，没有意思"的感觉之后钻研出的结果。并且BOSS的基本攻击也遵循这个法则。

——关于由PCE版的修改，还有什么想向读者介绍的吗？

IGA■操作上的自由度更高，比如说阶梯状的地下城。重看《恶魔城》系列，在SFC版《恶魔城德拉克拉》中，梯子的使用方法只是普通的升降，仅仅可以做出跳下来的动作。然而PCE版可以跳到梯子的中间部分。这样玩家就能在游戏中自由的变换动作，速度感和攻击变化感更加强烈。

——关于场景设计，和PCE版相似的特点有什么吗？

IGA■本作会让玩家有玩了很多回还想玩的心情，我想这就是和《恶魔城》系列PCE版相同的地方，由于场景中的路线分支系统，即使玩了很多回在同一场景还是会发出"啊！在这种地方还有路！"的感叹，让玩家享受发现隐藏路线的喜悦。路线有分支，下次走同一场景的时候就会改变行进路线。再一次通关之后就可以自由选择这个场景进行游戏了，这就是场景选择系统。利用它让玩家想要"每一处都调查看看"，这就是完成了的ACT。

未知场景和游戏模式的秘密

——PCE版的场景5的难度也很高，翻新制作版也不会降低难易度吧。

IGA■PCE版的游戏平衡是全面的，到现在的《恶魔城》系列和PCE版相比都要简略。但是场景5的开发者说"我的《恶魔城德拉克拉》不是《恶魔城》系列的东西！"，似乎是为了这句捉弄大家的话而设计制作了这个场景。在动作范围狭小的立足点时，会遇到飞行敌人的攻击。翻新制作也是沿用他的意愿，本作依然有极高难度。

——还有一个探索要素，关于救出被囚禁的女孩，帮助她们的含义和PCE版完全不同了。

IGA■在PCE版中，救出玛丽亚就可以选择她作为游戏人物，之后还有3人需要救助，除了会影响结局动画以外，没有其他什么特别的地方。我们修改了救出剧的剧本，每个女孩有不同的作用，救助的充实感增加了很多。还有透露个小秘密，收集了特定音乐道具后女孩们会做出和原来不同的动作。能够破坏的墙有两种，就这些提示吧。

——关于隐藏游戏《恶魔城德拉基拉X月下的夜想曲》，可以使用玛丽亚作为游戏人物了呢。

IGA■原本预定PS版《月下的夜想曲》也可使用玛丽亚的，但由于制作上的原因不得不消减了。本次的PCE版和本篇《恶魔城 X编年史》中，玛丽亚将会登场。请大家享受爽快的破坏力吧！

世界传唱响御云霄的少女创世诗！

タイプ

在タイプ屋交纳足够金钱后，玩家可以进入不同角色的精神世界，在这里消费DP值，可以为同伴打开心结。在休息对话中达到一定等级，加深与同伴的友好程度，玩家才能进入她更深层的精神世界。因此在游戏中一定要注意在各个场景中收集对话专用物品。在对话中回答错误也会损失全部DP，因此在进入同伴精神世界前，最好先去宿舍存盘。为同伴打开心结后，该同伴可以学会新的诗魔法。玩家可以在战斗胜利后，根据战斗完成情况得到多少不一的DP值。

SYSTEM系统说明 诗魔法

根据属性不同，本作诗魔法分为赤魔法和青魔法两大类；赤魔法给予敌人打击消灭敌人，青魔法则为治疗、加强防御等辅助性魔法。诗魔法也是后卫队员唯一的武器，活用好诗魔法可以相对轻松地解决战斗。进入战斗时，玩家可以从两名后卫的诗魔法中选择一个，战斗开始后自动发动。在战斗中没有咏唱任何诗魔法时，按圆圈键可以调出诗魔法菜单，玩家可以从中选择一个咏唱，但只能在我方行动回合中才可使用。咏唱诗魔法时，后卫队员的魔法值会徐徐下降，魔法的威力决定诗魔法消费的魔法值，特别强力的诗魔法会在瞬间使用完全部魔法值。在战斗中玩家一定要时常注意后卫队员的魔法值。在玩家的攻击行动回合发动攻击，可以回复后卫队员的魔法值。发动过一次的诗魔法，在该场战斗中必须经过一段时间才能再次使用。

存盘点

野外场景中的绿色存盘点拥有与城市中宿屋完全相同的作用。**やすむ**：休息回复角色全部体力和魔法值，并且可以和同伴们对话；**今の目的は？**：可以为玩家作出提示，给予玩家下一步的行动指示，但有些指示并不明确；**セーブ**：为存盘记忆；**ロード**：为读取记录；**デュアルストール**：两名后卫通过加入各种结晶后洗浴，得到不同的能力提升。

物品合成

在商店中玩家可以将不同的物品材料交给店员，合成出新的物品。合成的第一步是与店员对话相识；第二步为得到合成菜单；第三步为将必须材料收集交给店员。决定合成后，游戏会进入合成画面，在合成画面时按下叉键可以跳过合成动画，但不能跳过合成对话。

SYSTEM系统说明 基本战斗

本作战斗由己方行动与敌方行动交替构成，己方行动时我方角色可以发动各种攻击，敌方行动时我方角色则只能选择防御。在己方行动时，两名前卫负责物理攻击，按方块、叉子键和十字方向键上、左、下组合，可以使用出不同的攻击招式；两名后卫则负责咏唱魔法辅助战斗。两名前卫中位于后方的由方块键控制，靠近画面外侧的队员右叉子键控制。伤害分为普通伤害和属性伤害两种，通常伤害大小由攻击侧攻击力与防御侧防御力差值决定，属性伤害则由攻击侧属性攻击力与防御侧的属性耐性差值决定。前卫发动各种攻击时，屏幕右下会有一个轮盘显示，在黄色行动槽消失前玩家可以进行各种攻击，黄色行动槽消失后玩家则只能进入防御状态。根据前卫出招不同，后卫和前卫间也会发生感情变化，根



据下屏幕的感情条变化，前卫可以得到不同的攻击加成。在敌方行动时，我方队员只能防御，根据敌人出招时屏幕上的显示，玩家及时按下方块键或者叉子键，让前卫替后卫接过敌人的攻击。根据玩家按下按键的时机，前后卫遭受的伤害也不相同。前卫和后卫根据相性不同，会得到不同能力辅助：黄色线条最佳、白色线条普通、红色线条较差、没有线条最差。

ダイバーズセラピ

即为IPD保护，可以在**タイプ**屋选择该任务执行，但需要交纳一定金钱。通过对话和选项，玩家可以为暴走的IPD感染体治疗。**トーク**：与对象进行五次对话；**オペレーション**：



给予治疗对象的精神状态一定影响；波东流量低下：可以缓和治疗对象的精神起伏；液化**グラスノ**投与：激发治疗对象的精神活动。在一次行动中玩家只能从这些选项中选择一个，治疗成功后露卡的治疗经验会得到提升。

本作战斗系统简单但个性十足，包含了音乐游戏要素在内，喜爱音乐游戏的玩家可以轻松上手，甚至可以在战斗中完美防御住敌人的全部攻击，但对玩家的拇指和手柄按键来说则是负担较重，请做好思想准备。游戏中玩家可以在休息时与女主角对话增进感情，可以进入女主角的精神世界，可以战胜IPD感染体并为她们治疗，还可以让治疗好的感染体加入库罗莎亲卫队，将这些全部完成需要花费大量时间，但却可以提升角色的能力，缩短战斗时间。 □文/雪飞

Ar tonelico II
アルトネリコ2
世界に響く少女たちの創造詩
メタファリカ

PS2	本刊译名：魔塔大陆2·少女们响彻世界的创造诗			CERO B
	BANPRESTO	7140日元	2007年10月25日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	373KB

SYSTEM系统说明 野外行动操作

当角色头上出现叹号时，玩家按圆圈键，可以调查周围宝箱等物品。野外行动时，屏幕右下方行动槽表示战斗发生几率和战斗发生回数等，该野外战斗槽以青、绿、黄、红色的顺序变化，越接近红色发生战斗几率越高。同时野外战斗槽的剩余量表示在该场景中还可能发生的战斗回数，颜色完全消失后，在该战场中不会再遇到任何战斗。



IPD保护

大钟堂的任务之一，当玩家进入野外战场时，会遭遇到感染IPD暴走的市民。屏幕右上方的图画表示暴走的IPD感染体与玩家的距离，即将接近时出现红色字母显示，玩家再接近后则自动进入战斗。但在战斗前，玩家可以进行装备替换等准备工作，并可以主动选择是否进行战斗。

クローシェ亲卫队

得到治疗康复的IPD感染体可加入库罗莎亲卫队，不过最初加入时还不能发挥出全部的能力，在菜单中IPD图鉴中可以确认各IPD感染体的加入条件。在装备菜单中选择前卫队员后，按三角键选择**ムスメパワード**，可以从亲卫队员中选择一名装备，并且从该亲卫队员处得到不同的能力加成。

游戏流程

1、只能操作クロア一人，最初的战斗完全是教导关卡，只要在自己的攻击回合时，利用十字键和方块键的组合方式出招数，击败敌人即可。

2、选择第二个选项パスタリアシティ，进入鹤屋引发剧情。

3、选择第三个选项クロア的家，从此可以在二楼存盘读档，并且可以休息回复体力，以后在不知道该去哪里时，也可以回家取得情报。

4、选择最后一个选项ワールドマップ，然后按十字键左右键，进入ラクシャク保养地。

5、这里的战斗比较简单，クローシェ加入后可以在战斗中使用魔法，并且可以防御敌人的攻击。

6、穿出森林后BOSS战，建议让巫女使用回复魔法，并且注意防御尽量减少巫女的体力损失。

7、离开ラクシャク保养地后，进入交易都市ラクシャク。

8、先去轨道广场引发剧情，然后去タイプ屋，与老板对话进入クローシェ的内心世界，学会新的魔法。

9、返回轨道广场，进入入口处饭店，剧情后出现新地点スフレ轨道。

10、建议多进入女主角的内心世界几次，让她们把能学的魔法学全。消灭沿途出现的IPD感染体，进入よろづ屋。

11、剧情后返回交易都市ラクシャク，去轨道广场饭店得到合成情报，如果手里有足够的材料，再次与空猫对话即可合成，然后返回よろづ屋将合成的糕点交给店主。

12、穿过みくりの森，走左侧出口进入开拓のミント区。

13、回露卡家休息剧情后，从みくりの森的另外一个出口离开。

14、与四名神圣政府军战斗，虽然是以四对四，但我方可以轻松取胜。

15、返回露卡家剧情后，从大地图进入下一个目的地，古文化の街エナ。

16、列车剧情后返回露卡家，完成任务后出发前往铁板沙漠。

17、消灭沿途出现的杂兵进入铁板沙漠最深处，库罗亚独自挑战莱古利斯和大钟堂骑士们，有败无胜的一场战斗。

18、穿出铁板沙漠后，进入宫殿深处BOSS战，面对曾经击败过的敌人，不过他现在比以前高出许多，并且有两名杂兵帮忙，战斗时一定要注意回复。

19、返回都市后四处对话，直到库罗莎加入。

20、进入泷が见える丘公园穿过扫水齿车。

21、在最底层找到IPD感染体，沿途可以找到两名IPD感染体。

22、从电梯出来后去タイプ屋，然后去购买剧情物品19200元，不过好在不需要玩家自掏腰包。

23、返回自宅引发剧情，然后去大钟堂宫殿。

24、去地牢与可可娜会合，离开地牢后露卡离开队伍。

25、进入神殿前，库罗亚必须从露卡和库罗莎中二选其一，因为库罗莎的装扮比露卡强些，因此以下为库罗莎流程。

26、做好一切准备工作后，回到大钟堂宫殿。

27、出城后去ラクシャク保养地，这里有高等级的IPD感染体，实力不足切莫挑战。

28、BOSS战：神犬及两机器士兵，战斗难度颇大，练级为上，对玩家的防御水平也是一大挑战，如果玩家防御不好，第一回合库罗莎便可能被敌人击毙。

29、返回自宅后，带库罗莎去泷に见えた公园购物。

30、与神战斗，从此可以使用必杀技，但必须有足够的民众支持，不过发动后仍然是强制失败。

31、进入大钟堂，从以前不能走的门进入，到达约束之地。

32、还要再次与神犬战斗，神犬攻击力很高，还是很难防御它的攻击，用诗魔法快速消灭敌人的两个部下为上。

33、返回主城后，与三恶魔交战，敌人会使用HP自我回复，不要恋战。

34、在スラム区找到电梯后，再出来找5号电梯。

35、乘3号电梯到大钟堂宫殿。

36、穿出纵贯洞后立即与四名敌人开战，战斗难度不大。

37、到达理想乡后，进入宿屋休息，从此可以进入露卡和库罗莎两人共同的精神世界。

38、进入伪世界，这里的敌人为可见式，消灭最深处的敌人后返回宿屋，进入露卡和库罗莎两人共同的精神世界，出现新地图狱门释。

39、在狱门释移动会自动损失体力，可以利用地图上的敌人进入战斗，咏唱诗魔法回复体力。

40、消灭最深处的怪物后得到钥匙，在以后也是进入新地图完成挑战后，返回宿屋进入露卡和库罗莎两人共同的精神世界开启新地图。

41、识者の忧郁：这里不需战斗，只要把书放到书架下，完成类似推箱子的小游戏即可。

42、玉石手箱：这里全是宝箱，不过打开个别宝箱时会出现敌人。

43、月に云业：这里不用战斗，只要注意躲开地图上的敌人，保护从宝箱中拿到的物品。

44、审判と特赦：从三个库罗莎中找出真正的库罗莎，只要仔细盯住即可。

45、爱渐友牙：还是要找出真正的库罗莎，第一场景右侧说自己不是，对库罗亚没用的那个就是。

46、流星沙漠：寻找三颗希望之星，调查地上出现的叹号，会得到物品也会进入简单战斗。

47、甘辛小路：收集菠萝，只要数量高于糖果即可。

48、污天：按方块键发射炮弹，炸毁三个房间的垃圾堆，把房间收拾干净。

49、インペリアル：乘电梯不断向上前进，最深处挑战BOSS，注意防御和及时回复。离开这里前还要与机械犬打一场，不过没什么难度。

50、大钟堂航母：最深处与大总统战斗，他会使用回复并且攻击比较难防，请谨慎出招。

51、猫屋敷：找到加古丽后要跟他的手下再打一场。

52、约束の丘：复活库罗莎后原路退回。

53、大钟堂：剧情后离开城市，出城剧情后去ミント区露卡家。

54、ゆめみ野：敌人越来越强，战斗难度越来越大。

55、离开地牢寻找出口，经常会遇到7级的IPD感染体，最好选择撤退。BOSS在只剩一点体力时，会发动强悍的攻击，最好是不怕牺牲全力攻击。

56、回家休息后去スラム区乘5号电梯返回ラクラ。

57、与露卡、库罗莎会合后乘7号电梯。

58、BOSS战：敌人是巨大的怪物，体力2万以上，它的攻击比较难防御，做好打持久战的准备。

59、返回ゆめみ野，在最深处得到结晶后，要打一场BOSS战，不过敌人只是三名杂兵，战斗难度不大。

60、回家休息后再去大钟堂宫殿。

61、ゆめみ野决战，与塔尔加纳连续单挑两场，战斗非常简单。

62、回家剧情。

63、沿ゆめみ野左侧轨道一直前进，进入地下道后，打一场非常简单的强制战斗。

64、去大钟堂宫殿库罗莎的房间。

65、进入古文化街エナ街道最左侧洞穴救人。

66、猫屋敷剧情后，去约束之丘。

67、完成ミント区露卡家剧情后，去ラクシャク交易都市タイプ屋。

68、去钟撞き堂与女神交战，她每隔几个回合便会使用全体攻击的强力招数，一定要注意防御。

69、库罗莎跟沿路的同伴对话，走上演讲台。

70、スラム区剧情炸开道路，进入强制战斗。

71、乘零号电梯进入，中央地段强制战斗后得到密码，此时该敌人为不死状态。

72、继续向下前进，在最深处找到相同号码的装置，然后返回前一场景，挑战那名刚才打不死的BOSS，胜利后返回上层场景。

73、交易都市ラクシャク轨道广场演讲剧情。

74、在门外和二楼找到露卡和库罗莎对话。

75、みくりの森剧情后离开前往もらくも槛桥。

76、もらくも槛桥最右侧门进入后，一直向上前进。

77、钟撞き堂进入前往メタファリカの丘。

78、天界の塔，需要与神之兵打一场强制战斗，剧情后前往ソラガハラ。

79、ソラガハラ需要与IPD打几场战斗，现在她们的等级也很高，战斗时大意不得。

80、ソルマルタ调查门引发剧情，沿路开启简单的机关，最后要与ラキ及两名神之兵战斗。

81、ホッとスポット与ゾドマ战斗，之后前往ソル・マルタ。

82、需要打两场强制战斗。

83、シュン离队后，去大钟堂宫殿、交易都市ラクシャク、古文化街エナ和库罗亚家引发剧情。

简单的流程轻松的战斗！
游戏重点则是恋爱及收集！

完成人类梦想与神和平相处，奋斗之路艰难曲折但最终皆大欢喜。

帝国军队抓走了莱卡（**レイカ**），并且粗暴地将希望夺回妹妹的露卡（**ルカ**）推倒在地，露卡的父亲巴兹（**バッツ**）让妻子带走露卡，自己留下来索要自己的另外一个女儿。可是由于莱卡对帝国来说却是不可多得的珍贵IPD感染体，因此坚决不肯返还，巴兹为了自己的女儿只得选择战斗。而与此同时，辛苦半天的**ルカ**在母亲莱莎（**レイシャ**）的安慰下，不再责怪自己没有保护好妹妹，并且在母亲的歌声中进入了梦乡……

从400年前起，神拒绝了人类共存的要求，一直以强大的力量支配着人类。而现在这种关系却发生了巨大变化，库罗莎（**クロ—シェ**）在广场上宣布“新生大钟堂”从此向神宣战脱离神支配的世界，实现绿之大地传说。

库罗亚（**クロア**）击倒了被IPD感染的少女，尽管少女的母亲苦苦哀求，但大钟堂的士兵依然带走了少女。因为**クロア**能力出众表现出色，因此被大钟堂骑士队队长誉为十年难得一见的奇才，也被其他同僚爱戴。急忙赶回的库罗亚与可可娜（**ココナ**）一起市街大采购后，来到熟悉的老店鹤屋取可可娜预定的防具，又照旧与店主新西亚（**シンシア**）逗嘴。刚刚赶回家**クロア**还没来得及休息，便接到了上级的电话，要求他再次出动继续净化IPD感染体。因为这次是大规模出现IPD感染体，所以连可可娜也一起参加战斗。

到达目的地后，竟然发现神圣政府军士兵入侵，这让大家不得不对这次大量IPD感染体出现感到怀疑。赶到宫殿深处，发现队长莱古利斯（**レグリス**）一人守卫着库罗莎对抗着大量神圣政府军士兵，库罗亚立即出手帮忙一起将敌人消灭。而这次的事件并非是IPD感染体暴走，而是一场政变，神圣政府军计划暗杀库罗莎。而敌人却是源源不断，莱谷利斯队长只得命令库罗亚带库罗莎先走，自己留下来拖住敌人。虽然库罗莎是高贵的巫女，但因为敌人过于强悍，库罗亚不得不让她在战斗中泳唱魔法辅助战斗，这使库罗莎这位高贵的大小姐颇为不满。

护卫着巫女库罗莎，库罗亚一行人平安到达拉古夏古市（**ラクシャク**），并在这里遇到了库罗亚青梅竹马的好友露卡，但神圣政府军已经占领了这个城市。露卡是一名心灵治疗师，可以让需要帮助的人进入自己的心灵世界，解除心灵上的压力，由于有人利用心灵治疗做一些邪恶的事情，因此库罗莎非常鄙视露卡的职业，也因此对露卡抱有敌意。为了提高队伍的战斗能力，库罗莎必须学会新的魔法，而学习方式却是要库罗亚进入自己的内心世界。由于库罗莎对库罗亚还有很强的抵触情绪，因此无论库罗亚如何努力都不能真正地走如库罗莎的内心世界，帮她学会新的魔法。不过在露卡的帮助下，库罗莎终于学会了新的魔法。

为了按时到达与队长约定的地点，库罗亚一行快马加鞭，但在前进途中又接到了消灭IPD感染体的任务，一行只好一边前进一边完成任务，而一名神秘少女却一直悄悄地跟在库罗亚一行身后。沿途库罗亚一行来到露卡家休息调整，得到露卡母亲的欢迎，但现在的露卡和母亲却不知是为什么关系相当紧张。

莱古利斯队长果然不简单，在遭受诸多敌人围攻仍然能顺利离开，按时赶到指定地点与库罗亚一行会合。可是因为为库罗莎注射药物保命拖延了时间，神圣政府军大部队杀到，将库罗亚一行团团包围，法师们咏唱起了攻击魔法。因为敌人数量太多，实力超群的莱古利斯队长也束手无策，关键时刻露卡突然暴走，使用出了超乎想象的强力魔法，击毙了敌人的全部法师，神圣政府军的大部队见状不妙立刻全军撤退。在返回露卡家途中，库罗亚一行救起了一名饿昏的少女阿玛丽艾（**アマリエ**），其实她一直悄悄跟随在库罗亚一行身后，不知她现在突然露面是不是酝酿着什么阴谋。

现在的世界正在逐渐崩溃，这也许就是因为人类反抗神而导致的结果，但政府总统阿尔夫曼（**アルフマン**）却并不在意，因为他认为与神对抗必须先要把全部人类团结，因此仍然把重点放在大陆统一上。

返回露卡家后，让大家意外的是莱古利斯竟然与莱莎是旧识，二人说起了过去的种种，不料被露卡听到自己并非莱莎亲生女儿的秘密，误会莱莎对自己毫无感情，因此在夜晚与阿玛丽艾一起悄悄离开了自己的家。清晨发现露卡失踪后，库罗亚立即决定前往寻找，但莱古利斯却要他完成自己骑士的职责，继续保护库罗莎。虽然库罗莎曾经对露卡抱有敌意，但通过长时间的并肩战斗，早已把露卡当作自己的好伙伴，因而以实际行动支持库罗亚，与大家一起去寻找露卡。

在爱娜（**エナ**）宫殿遗迹的壁画前，切斯塔（**チエスタ**）出现在露卡面前，他说壁画上记载着神创造世界的历史，如果大钟堂真的将神击倒，这个世界也会同时被彻底毁灭。因此他率领神圣政府军，企图将巫女库罗莎暗杀，并且希望可以借助露卡的力量组织大钟堂的行动。阿玛丽艾却是因为对切斯塔的感情而加入库罗亚的队伍，希望能帮助切斯塔完成大业。好在库罗亚一行及时赶到后，将露卡平安带回。

在城市的广场上，库罗亚看到自己的旧相识共同拜师学剑的塔鲁加纳（**タルガ—ナ**）正在发表演说，不过却是教育民众不要再跟随大钟堂对抗神灵，由于急于将露卡平安带回到莱莎身边，库罗亚一行并没做出任何行动，正在演说塔鲁加纳也发现人群中库罗亚的背影。

乘坐在回家的列车上，露卡忽然坚持要求提前下车，原因就是要自己一个人冷静一下，虽然库罗亚并不赞成，但却毫无办法只能在约定好见面时间后放露卡一人下车。露卡一人在饭店一边打工一边思考，第二天按时回到家中，见到母亲的第一句话却是“既然你不要我，我也不需要你，从此以后我来过一个人的生活。”而与莱莎长谈半夜的库罗莎却因

露卡换装

一直寻找着自己的妹妹，不过让谁都想不到的是，她的妹妹莱卡其实一直就在她的身边。为了拯救即将崩溃的世界，她与主人公库罗亚一起冒险，并在冒险途中逐渐解开了心结。

为了解了莱莎对露卡的感情，因此追出门外向露卡解释。可是露卡却仍在气头，完全听不进去库罗莎的劝慰之言。身体虚弱加上着急上火，库罗莎再次昏倒，必须尽快将库罗莎带回大钟堂养病。但在此时，大钟堂的势力范围内不少领地都被神圣政府军占领，大钟堂陷入战乱，想要返回大钟堂只能从铁板沙漠方向进入。库罗亚一行穿过了铁板沙漠，但一直陪伴着库罗亚的可可娜却突然倒地不起，原来她已经被IPD感染并且高达7级。闻讯赶来的大钟堂骑士们和队长都请求库罗亚不要妨碍公务，但库罗亚却无论如何也不能放弃可可娜，最后在队长莱古利斯的率领下，大钟堂骑士们击倒了库罗亚带走了可可娜。

苏醒以后，库罗亚与大部队一起进入宫殿，希望能救出可可娜。但在宫殿深处，却遇到了入侵者神犬，这名敌人曾经被库罗亚一行击败，这次的能力远胜从前，不过依然败在了库罗亚一行手中。随后神犬说出了暗杀巫女的秘密事件，这使库罗亚心中充满了怀疑。神犬撤离后，大总统下令要库罗亚一行休息，直到诞生祭召开。回到宫殿后，库罗莎恢复了健康，而大总统却此时又下达了新的命令，要库罗莎再次鼓励百姓，大规模消灭IPD。虽然库罗莎长时间战斗早已不愿忍耐这种残忍的事发生，但却无力反抗大总统的命令，最后只好悄悄尾随库罗亚一行离开。

返回到自己家中，露卡提出寻找妹妹的请求，库罗亚一行只得跟随她进入IPD感染体集中地，但却没人知道露卡妹妹的情报。此时一名IPD感染体病发暴走，露卡与平时判若两人，坚持要用禁止使用的方法为她治疗，连库罗莎大人的命令也不放在心上。尽管库罗莎站在执政者的立场上一开始极力反对露卡的治疗方法，但也知道人命关天的重要，再加上对露卡的信任与理解，在治疗中积极合作甚至自掏腰包购买了治疗必须品。在大家的努力下，IPD感染体莱尼（レイニ）终于恢复了健康，苏醒过来后得知库罗莎大人亲自帮忙为自己治病，感动之至更对库罗莎崇拜异常，甚至要组建一支专属库罗莎的亲卫队。

诞生祭召开的日子举国欢庆，库罗莎在万千百姓前发表了慷慨激昂的演说，但切斯塔却打断了她的讲



演，并向百姓宣布露卡才是真正的巫女，而露卡却是为了寻找妹妹才答应与切斯塔合作。会场秩序顿时大乱，库罗亚立即冲上讲台，保护库罗莎和露卡两人撤退。在露卡的怂恿下，库罗亚一行进入大钟堂试验基地寻找莱卡和可可娜。在试验基地中虽然顺利地救出了可可娜，但却听到莱卡因试验早已去世的消息。受到打击的露卡大失方寸，对库罗莎提出了质疑，责怪库罗莎一直是在欺骗民众。而库罗莎也因露卡协助切斯塔，出面充当巫女而满心不满，在此时终于爆发。最后两人吵得不可开交，最终露卡将库罗莎赠送的项链扔到地上，表示与昔日的好友彻底决裂。此时大总统也在此时带领士兵们追来，把库罗亚一行全部投入监狱。

在监狱中，露卡对库罗亚说出了绝情狠话，承认自己只是完全在利用库罗亚，使青梅竹马的两人从此分道扬镳。在队长的帮助下，库罗亚平安离开了牢笼重新得到了自由，但他内心中却依然痛苦悲伤。救出露卡后，库罗亚干的第一件事就是营救可可娜。露卡也知道自己也是受神保护的巫女，大总统也寻找她十八年之久，结果露卡再也不能忍受压力，与阿玛丽艾一起加入神圣政府军。而她的举动则迫使库罗亚必须从大钟堂和神圣政府军二选其一。再三考虑库罗亚终于决定继续保护库罗莎，完成自己骑士的使命，从此与露卡分道扬镳。在万人广场上，大总统发表了慷慨激昂的演讲，并且公布了使用古代兵器与神战斗到底的绝密方案。库罗亚得到的任务则是陪同库罗莎寻找着传说中的古代兵器。



保卫库罗莎前往目的地路过交易都市，在这里遇到神圣政府军领袖塔尔加纳（タルガーナ）正在发表反政府演说，露卡也站在他的身边。塔尔加纳与库罗亚师出同门，一直把库罗亚当作自己的竞争对手，这次相遇虽然没有跟库罗亚交谈，但也似乎决定了什么。因为在诞生祭的表现，露卡现在也成了公众人物，而她似乎已经忘记了自己的过去，对库罗亚一行视而不见。在古代兵器的存放地，库罗亚一行第四次与神犬交战，这次它说出了自己的姓名。战败后神犬悄然离去，库罗亚一行顺利得到了古代兵器。库罗莎在稍适休息后心情大好，仿佛是已经忘记了自己的痛苦。

回到城市里库罗莎正式在民众面前宣布使用古代兵器对神发动战争，得到了百姓的热烈响应。此时露卡突然出现在会场，阻止库罗莎不要发动战争，可惜毫无效果。眼见无法用语言解决问题，两人在会场上当众咏唱起不同的魔法，但露卡却棋差一着，没能阻止库罗莎发动魔法。随着库罗莎的魔法，古代兵器向高空发射出强大的激光流，但却被神轻松顶回。一声巨响后，神灵下凡直入会场。虽然库罗亚、露卡在此时协力战斗，但仍然被神灵一击打倒。关键时刻加古丽（ジャクリ）驾驶着机器人出现在会场上，用机器人的力量暂时制住神灵，但与神灵一起下凡的机器士兵却步步逼近露卡。危机之时，一直担心着露卡安危的莱莎冲进会场，竟然用手中巨大的铁锅将逼近露卡的机器士兵击毁，但自己却被另一名士兵偷袭。虽然一直对莱莎心存不满，但毕竟是养育自己多年，又是为了自己而身负重伤，露卡悲痛异常。在此同时世界开始沉没，大地狂震不止，任凭大家如何劝阻露卡仍是守护着莱莎不肯离开，无奈之下库罗莎只好一记清脆的耳光打在露卡脸上，使露卡顿时清醒意识到了自己的职责。

而对神言听计从的切斯塔却在此时举起了手中的武器，阿玛丽艾终于忍耐不住出手将切斯塔击倒，希望切斯塔能从此清醒，想起自己最初加入神圣政府军的目的，用实际行动推翻现政府拯救可怜的IPD感染体，而不是死心塌地做神的走狗。在大钟堂深处，露卡与库罗莎咏唱起魔法解除了古代的封印，一块大陆缓缓升起。神犬再次出现阻拦但仍然是惨败而归，临走前神犬说道："不管了，自行毁灭吧！"突然空中一个落雷劈下，库罗莎一把推开身边的露卡，等众人苏醒后，才发现库罗莎的心脏已经停止了跳动……

怀着无比沉痛的心情，库罗亚一行在王家安葬历代巫女的约束之丘将库罗莎安葬，库罗亚更是悲痛欲绝。在队长的安慰下，库罗亚终于重新振作起来。夜晚露卡梦到库罗莎跟自己交谈，说自己未死不过是灵魂与肉体分离，现在已经与刚刚升起的大陆融合。大惊的露卡立即起来告知众人，但大地却在此时突然不断震动。赶出来一看，发现大量的魔物从新升起的大陆扑来，向原来的大陆发起猛烈的攻击。这下大家才知道，露卡和库罗莎合力咏唱出来的新大陆并非是大家心目中的理想乡。大总统下令向新大陆发射炮弹，打算让大陆与魔物一起化为灰烬，幸亏库罗亚及时赶到，在队长的帮助下，阻止了大总统的邪恶计划，而是先由库罗亚带领同伴们到"理想乡"营救库罗莎。

库罗亚一行千辛万苦，终于进入理想大陆的核心，只差一步便能救出库罗莎之时，加古丽突然杀出抢走了关键的大地心脏，库罗莎拯救计划彻底失败。在大地心脏离开大陆同时，大陆开始沉没，加古丽把库罗亚一行扔下自己逃到大钟堂的航母上。如果不是切斯塔驾驶飞船赶到，库罗亚一行便会跟理想大陆一起毁灭。

在库罗亚一行踏上理想大陆时，大总统因为理想乡计划失败而抛弃了百姓，只带领少部分士兵企图乘坐航母离去，现在大钟堂政权已经被神圣政府军接管，大总统本人也沦落为通缉犯。不过此时的他仍然不思悔改，依然不肯罢手，库罗亚一行为了阻止他的野心，只得亲自动手将其击败。加古丽虽然抢走了大地心脏，但却不想滥杀无辜，得知大地心脏对自己无用后，不但将大地心脏交还给库罗亚一行，还亲自帮忙复活库罗莎。在大家的努力下，库罗莎终于苏醒过来，重新回到大家身边。

神圣政府军取代了大钟堂的位置，企图与神合作建立起一个只有精神没有物质的世界，并且邀请库罗莎和露卡加入。遭到拒绝后，竟将两人绑起准备当众处刑。行刑之前露卡和库罗莎咏唱出强力的魔法，挽救了自己的生命。不过在库罗亚一行人的努力下，神圣政府军最终认识到自己的错误，领袖人塔尔加纳请求两名巫女将自己斩杀，用生命补偿自己犯下的错误，得到赦免后成为库罗莎家臣。到此，这块大陆的人类终于统一成一体，告别了大钟堂、神圣政府军两大势力交战不休的混乱状态。然而现在的大地却已失



去了能量，正在不断崩溃，库罗亚一行则是分秒必争希望能通过自己的努力挽救这即将毁灭的世界。在冒险中库罗亚一行逐渐接近了事实真相，露卡也找到了自己一直寻找的妹妹莱卡，其实莱卡就是一直在露卡身边的库罗莎大人。为了拯救这即将毁灭的世界，两姐妹携手同心，得到了全部百姓的支持，召唤出了天界之塔。库罗亚一行人告别自己熟悉的大陆，进入通往天界的大门，最终在这里完成了自己的使命，使人类得到了真正的幸福……

收集要素种类繁多方法多样
完美收集其实可以节约战斗时间

在城市和各个野外场景中可以得到各种对话物品，得到后可以在休息中对话中引发各种剧情，全部完成后可进入少女们更高层的精神世界，使她们学会更为强悍的魔法。在玩家回城后，一些店主也会主动找玩家对话，邀请玩家来自己的店铺，此时一定要跟她们回店。

合成材料		
编号	名称	入手方法
000	カラ—小枝	怪物：ボム、チョコボム
001	くすぐりの绵毛	商店：よろづ屋；怪物：ボム、ワイバーン、ドクリュ—等
002	蝶玉	怪物：セ—ラ—0；怪物：ごまボム
003	かぼじゅ	怪物：ナイトメア—、キャンデライダ—
004	エリギニ	商店：料理店、ラクシャク露店；怪物：エグブラバード、バードナイト等
005	果实物品掉落	商店：よろづ屋；怪物：ボム、ごまボム、サワ—ボム等
006	ココ草の种	怪物：赤ナスかぶり、エボルプタイト、ナイトメア—、サンダ—ア—ム等
007	チリルの实	商店：ラクシャク露店；怪物：エグブラバード、エアバード
008	陆浮石	怪物：ヒートデイガ—、ディメンション、ブラックガード、里零式等
009	クリスタル—ン	商店：ファンシ—ショップ；怪物：武斗派RT、ガ—ディアン、クラッシャ—等
010	呗石	怪物：IPD、神圣政府军RT、ガ—ディアン、壹式等
011	花化石	怪物：エボルプタイト
012	刻辉石	怪物：ヒートデイガ—、クラッシャ—、里零式
013	发火水	商店：よろづ屋；怪物：神圣政府军士兵、ソウルサイズ、ドクリュ—等
014	黄泉の呼び水	怪物：ステインガ—、ヒートデイガ—、血の处刑人、ウィザ—ド
015	がまんボタン	商店：ファンシ—ショップ；怪物：バイオプラネット
016	野兽の齿	怪物：レプタイト、箱护りトカゲ、ネクロマンサ—、サンダ—ア—ム等
017	轻やかな羽	怪物：エグブラバード、バードナイト、ツインウィング、エアバ—ン等
018	ぺぺんぺい	商店：ファンシ—ショップ；怪物：IPD
019	森罗万象の写本	怪物：イオ—ド
020	フレックスキャナ	商店：ミント区杂货屋；怪物：メモリ—ズ、壹式、二八式等
021	シルル织物	怪物：神圣政府军RT
022	ゲロッゴ	商店：ファンシ—ショップ；怪物：IPD、レプタイト
023	ゲロシゴ	怪物：魔道系RT
024	鼠と猫の齿车	怪物：サ—キュラ—、无式
025	精巧なるネジ	怪物：ディメンション、バイオプラネット、壹式、叁式等
026	ミクロスフィア	怪物：ディメンション、叁式
027	パスタリアボトル	商店：ファンシ—ショップ；怪物：箱护りトカゲ
028	スカイプレ—ト	怪物：ステインガ—、ア—マ—ガ—ド、ブレ—ドマスタ—、バイオプラネット等
029	魂の回路	怪物：セイント
030	エンジェルメタル	怪物：ブラックガ—ド
031	ハ—モナイザ	商店：ミント区杂货屋；怪物：魔道系RT、メモリ—ズ、天よりの使者等
032	パラサイトコア	怪物：深渊の恶魔
033	始まりの细胞	怪物：地狱审问官、フロ—ジ—ン
034	パ—プルジュエル	合成：基础粉末+チリルの实+果实物品掉落
035	？　品？	合成：基础化合物+ぽんぽんミルク+くすぐりの绵毛
036	シャ—ベリ—凝固剂	合成：古文书の药+チェリリアンハ—ヴ+クリスタル—ン+カラ—小枝
044	Dスプリッタ	合成：エコロジカル商品+ハ—モナイザ+精巧なるネジ+スカイプレ—ト
045	H波动振增幅器	合成：古代应用商品+野兽の齿+シャロンド・トロワ+マヒルヅキ
046	とことこゲロッゴ	合成：爆弹示方书+发火水+くすぐりの绵毛
047	あひる	合成：お风呂で游ぼう+轻やかな羽+くるるくだんごバ—+ゲロッゴ

武器					
编号	名称	攻击力	附加效果	装备者	入手方法
148	ブ—スタ—ランス	8	—	クロア	商店：武器屋
149	クラックボルト	20	—	クロア	怪物：骑士
150	エナジ—スピア	48	—	クロア	インペリアル宝箱
151	ブラストミル	80	—	クロア	ム—ンカルバ—ト宝箱
154	ファニ—セプタ—	7	—	ココナ	商店：ラクシャク露店
152	ステイルランチャ—	91	防御力+10	クロア	ジャイロスタビライザ宝箱
155	リップハンマ—	18	—	ココナ	商店：ファンシ—ショップ
156	パンキッシュメイス	35	—	ココナ	商店：ラクシャク露店；怪物：クラッシャ—
157	サムライボ—	86	速度+10	ココナ	怪物：バ—サ—カ—
158	ブレイブバトン	99	HP+200	ココナ	天界の塔宝箱
159	パワ—ソ—サ—	14	—	レグリス	商店：武器屋
160	ヒ—トサ—クル	41	—	レグリス	怪物：八八式
161	ブレ—ドリング	36	—	レグリス	商店：武器屋
162	ビッグチャクラム	52	—	レグリス	怪物：ソウルサイズ
163	ハリケンスピナ—	96	速度+10	レグリス	—
164	デュアルレイザ—	108	HP+200	レグリス	天界の塔宝箱
165	セイテンウ	16	—	アマリエ	アマリエ初期装备
166	ラクヨウフ	27	—	アマリエ	怪物：デ—モン
167	マヒルヅキ	39	—	アマリエ	インペリアル宝箱
168	セイマゴクシン	88	HP+100	アマリエ	ジャイロスタビライザ宝箱
170	甲壳角	60	—	シュン	シュン初期装备
171	セイバ—ファング	98	防御力+10	シュン	ソラガハラ宝箱

使用物品			
编号	名称	效果	入手方法
069	ジャ—饭	己方单体HP回复、回复量70	商店：料理店；怪物：神圣政府军士兵
070	ぽんぽんミルク	给予敌单体伤害，一定几率病痛状态，威力15	商店：ラクシャク露店
071	ギガミルク	己方异常状态完全回复	商店：ミント区杂货屋
072	ぷちぷに卵	己方单体HP回复、回复量35	商店：ラクシャク露店；怪物ワイバ—ン
073	猫饴	己方单体HP回复、回复量44	商店：药屋
074	铭果オボンタ	给予敌单体伤害，威力23	商店：料理店；怪物：セ—ラ—0、ごまボム
075	くるるくだんごバ—	给予敌单体伤害，威力30	商店：料理店；怪物：セ—ラ—0
076	チリョンA	己方单体HP回复、回复量105	商店：ミント区杂货屋；怪物：ア—マ—ガ—ド、旧零式
077	イヤシンB	己方单体HP回复、回复量344	怪物：骑士、天よりの使者、ネクロマンサ—
078	やりなおしの护符	重新引发目前所在精神世界事件	商店：魔大陆のおみせ
079	レプリカホルン	己方单体战斗不能状态回复，最大HP回复30%	怪物：メモリ—ズ
080	やきにく	己方单体HP回复、回复量298	怪物：箱护りトカゲ、デ—モン
081	炭火やきにく	己方单体HP回复、回复量1798	怪物：はぐれRT、赤ナスかぶり
082	ねろねろソ—ダ	己方单体HP回复、回复量759	商店：魔大陆のおみせ；怪物：ロリポップス
083	トランキリティ	己方后卫MP回复、回复量75	怪物：神圣政府军RT、レプタイト、ガ—ディアン
084	リフレッシュコア	己方全体HP回复，战斗中不能使用，回复量5000	怪物：デスウィング、セイント
089	ロウポ—ション	己方单体HP回复、回复量88	合成：基础粉末+チリルの实+果实物品掉落
090	粗茶	后卫单体MP回复、回复量471	合成：基础粉末+チリルの实+果实物品掉落
091	征バ丸	己方单体病痛状态回复	合成：黑い丸药+ロウポ—ション+くるるくだんごバ—
092	チェリリアンハ—ブ	己方单体战斗不能回复，最大HP回复20%	合成：黑い丸药+ロウポ—ション+くるるくだんごバ—
093	ニガツゴ	己方单体疼痛状态回复	合成：黑い丸药+ロウポ—ション+くるるくだんごバ—
094	超气化アルゴル	敌单体一定几率陷入病毒状态	合成：基础化合物+ぽんぽんミルク+くすぐりの绵毛
095	扩散性エ—ル毒	敌单体一定几率陷入病痛状态	合成：黑い丸药+ぽんぽんミルク+くすぐりの绵毛
096	ヴィオリアンハ—ブ	己方单体战斗不能回复，最大HP回复33%	合成：古文书の药+チェリリアンハ—ブ+クリスタル—ン+カラ—小枝
120	？ばくだん？	给予敌人伤害	合成：爆弹示方书+发火水+くすぐりの绵毛
129	和流烧华	己方单体HP回复、回复量71	合成：ロ—ルケ—キ+ぷちぷに卵+ぽんぽんミルク
130	？食べ物？	IPD感染体治疗必须物品	合成：ロ—ルケ—キ+ぷちぷに卵+ぽんぽんミルク
131	トル—リ—ワ—ス汁	后卫单体MP回复、回复量21	合成：あつたかス—プ+野兽の齿+ぺぺんぺい+铭果オボンタ
132	？食べ物？	IPD感染体治疗必须物品	合成：あつたかス—プ+野兽の齿+ぺぺんぺい+铭果オボンタ

武器					
编号	名称	攻击力	附加效果	装备者	入手方法
172	パラレルパラソル	31	—	クロア	合成：シンクロブランド1+ブ—スタ—ランス+シルル织物
173	铁伞舞姬	47	—	ココナ	合成：シンクロブランド1+ブ—スタ—ランス+シルル织物
174	テルブシコラ对空炮	57	—	アマリエ	合成：高机动兵器+发火水+呗石+果实物品掉落
175	ブ—メリンサ—ガ	25	—	レグリス	合成：高出力兵器+パワ—ソ—サ—+フレックスキャナ
176	アイアンクラッシュ	42	—	クロア	合成：シンクロブランド2+クラックボルト+クリスタル—ン
177	てつくず	61	—	レグリス	合成：シンクロブランド2+クラックボルト+クリスタル—ン
178	ホトニクルハンマ—	28	—	ココナ	合成：ホトニクルハンマ—+ファニ—セプタ—+呗石+ビュ—ティ—バ—ン
179	极超短波放射性ボウ	46	—	アマリエ	合成：诗魔法对抗平气+ファニ—セプタ—+呗石+ビュ—ティ—バ—ン
180	チェチェリ	71	防御力+10	アマリエ	合成：古代应用商品+野兽の齿+シャロンド・トロワ+マヒルヅキ
181	多段变速バ—ニア	85	速度+10	クロア	合成：シンクロブランド3+スカイプレ—ト+呗石+ミクロスフィア+パスタリアコ—ト
182	リングフロマ—ジュ	81	—	レグリス	合成：重量战术企画+ぽんぽんミルク+ヒ—トサ—クル+シャ—ベリ—凝固剂
183	鬼砕き	73	—	シュン	合成：重量战术企画+ぽんぽんミルク+ヒ—トサ—クル+シャ—ベリ—凝固剂
184	リラルルステッキ	72	全耐性+10	ココナ	合成：シンクロブランドIV+ゲロシゴのたたり+エンジェルメタル+ホトニクルハンマ—
185	チェルノボグ	68	—	シュン	合成：フィラ理论IV+アイアンクラッシュ+ブル—管+ハ—モナイザ
186	レッドロ—ズクロウ	83	防御力+10、速度+10	シュン	合成：ペット爱护企画+チェチエリ+鬼砕き+野兽の齿+花化石
187	ホネボ—ン	90	HP+300	シュン	合成：ペット爱护企画+チェチエリ+鬼砕き+野兽の齿+花化石
188	ツインロリポップ	59	—	ココナ	合成：イ—トルブランドII+猫饴+果实物品掉落+ファニ—セプタ—
189	极上坚烧センベラ—	72	—	レグリス	合成：イ—トルブランドII+猫饴+果实物品掉落+ファニ—セプタ—

IPD收集

编号	姓名	等级	出现地点	备注	支持条件	附加能力
1	レイニ	1	スラム	剧情自动加入	完成事件	基础伤害+中、炎伤害+中、风伤害+强、爆发还原率+超
2	リン	5	ラクシャク保养地・深部	—	击倒机械系敌人	装备品性能+中、敌行动时间−中、基础伤害+强、病毒+超
3	日和(ひより)	1	スフレ轨道	同时出现两名エグブラバード	击败ボム系敌人	装备品性能+微、基础伤害+强、爆发还原率+强、风伤害+强
4	夏生(ないき)	9	ラクシャク保养地	治疗选择とろとろむらむら	击败龙系敌人	爆发还原率+微、爆发保护+中、疼痛+强、防御时间延长
5	パイニャイ	9	ラクシャク保养地	—	レイニ加入亲卫队	炎伤害+微、疼痛+微、冰伤害+微、追加MP回复量
6	ロールミル	3	ラクシャク保养地・深部	同时出现两名ワイアーム	知道クローシェ喜欢ぬいぐるみ后	炎伤害+强、冰伤害+强、雷伤害+强、风伤害+强
7	ミーア	9	ラクシャク保养地	—	レイニ加入亲卫队	敌行动时间−微、冰伤害+强、装备品性能+微、充电
8	ニニア	2	I.P.Dラボ	同时出现两名壹式	击倒デーモン系敌人	雷伤害+微、爆发保护+微、基础伤害+超、疼痛+超
9	リュン	5	—		击倒トリ系敌人	疼痛+中、连携+中、爆发保护+强、危机强化+强
10	ラビナグ	2	スラム・深处	—	亲卫队五人以上	行动时间+中、防御+微、疼痛+强、攻击回数增加
11	ポポ	1	各地随机出现	—	击倒トカゲ系敌人	基础伤害+中、爆发保护+中、防御+微、病痛+强
12	プチュア	5	各地随机出现	—	レイニ加入亲卫队	爆发还原率+中、连击+微、战斗不能+中、危机强化+超
13	エイプ	7	钟撞き堂	—	合成五种新物品	装备品性能+强、伤害范围+强、物品掉落率+超、防御+超
14	ネア	6	各地随机出现	—	完成精神世界任务	病痛+中、连击+中、封印+强、HP自动回复+超
15	パパーン	8	スフレ轨道	—	击倒エンジェル系敌人	冰伤害+强、炎伤害+强、病痛+超、攻上防下+超
16	チェイニー	9	スフレ轨道	治疗使用ヤキトリシェイク	击倒ウィザード系敌人	能量槽+微、所受伤害−强、病毒+强、会心一击率追加
17	ラブリ	6	各地随机出现	—	爆发槽达到10000%	能量+微、病毒+微、连击+超、基础伤害+超
18	天系（あい）	7	ソラガハラ	—	击倒ゴーレム系敌人	会心一击+微、疼痛+超、病毒+中、战斗不能+强
19	星林（みーしゃ）	8	钟撞き堂	—	击倒ヒューマン系敌人	防御+中、能量+中、战斗不能+微、病毒+微
20	花纱（かしゃ）	9	エナ宫殿遗迹附近	—	防御完成10次完美	防御+超、雷伤害+微、战斗不能+超、能量+超
21	オーラ	3	扬水齿车テルミナ周围	—	レイニ加入亲卫队	雷伤害+微、攻击次数+、炎伤害+强、行动时间+超
22	チコリ	1	スフレ轨道	—	击倒リビングアーマー系敌人	炎伤害+微、敌人行动时间−微、装备品性能+微、爆发还原率+超
23	チィチ	1	各地随机出现	同时出现两名アーマーガード	击倒电子少女系敌人	基础伤害+微、爆发保护+中、雷伤害+中、敌行动时间−超
24	ジャンジャン	5	各地随机出现	—	击败ぬいぐるみ系敌人	炎伤害+微、基础伤害+强、基础伤害+超、爆发保护+超
25	兔气（うさぎ）	9	エナ宫殿遗迹附近	—	レイニ加入亲卫队	爆发还原+微、炎伤害+中、冰伤害+强、半防御效果强化
26	スプーラ	9	摄水齿车テルミナ附近	—	亲卫队增加剧情	物品掉落率+强、炎伤害+超、基础伤害+超、半防御变化+
27	テンツク	1	各地随机出现	—	击败レーヴァテイル系敌人	疼痛+微、封印+微、敌行动时间−中、获得金钱+超
28	ミーニョ	5	エナ崩坏地下道		击败机械系系敌人	获得金钱+中、病痛+强、封印+强、攻上防下+强
29	ぶなぇ	2	大钟堂地下牢	治疗使用花化石	击败ドラゴン系敌人	风伤害+微、爆发还原率+中、基础伤害+超、物品掉落率+超
30	大空(おおぞら)	3	I.P.D.ラボ	—	库罗亚精神世界剧情完成	防御变化+微、获得金钱+强、防御+强、危机强化+中
31	七彩（ないろ）	6	天界の塔	—	击败トリ系敌人	冰伤害+中、爆发还原率+强、危机强化+中、损失HP还原
32	ちぇる	5	エナ崩坏地下道	治疗需要オイシンボーグ	击败ボム系敌人	封印+中、行动时间+强、连击+强、伤害范围+中
33	クテクタ	2	むらくも槛桥	—	击败ロボット系敌人	HP自动回复+微、危机强化+微、连击+强、爆发保护+强
34	四えりー(しえりー)	8	扬水齿车テルミナ(波が见える丘公园)	—	完成库罗莎精神世界实践	物品掉落率+微、会心一击率+超、封印+超、战斗不能+超
35	ベリーレリー	7	ソラガハラ	—	レイニ加入亲卫队	封印+中、防御+中、炎伤害+超、伤害范围+微
36	なつ	9	摄水齿车テルミナ附近	—	同区域加入亲卫队19人以上	敌行动时间−微、爆发保护+超、连击+超、攻上防下
37	ねねこ	3	むらくも丘陵	治疗需要ハーバルジェル	合成10种以上新物品	敌行动时间−中、封印+中、行动时间+强、病毒+微
38	六歌（りつか）	5	ジャイロスタビライザ	治疗需要ダイナミックボム	レイニ加入亲卫队	冰伤害+中、基础伤害+强、防御效果+强、战斗不能+中
39	喜纱（きしゃ）	9	I.P.Dラボ		レイニ加入亲卫队	所受伤害−微、疼痛+中、封印+中、HP自动回复
40	那沙(なあしゃ)	4	纵贯洞	—	得到5个かぼじゅ	封印+微、风伤害+微、病痛+超、防御效果+超
41	芽吹(いぶき)	5	各地随机出现	—	击败ロボット系敌人	爆发还原率+中、冰伤害+中、疼痛+超、行动时间+超
42	日暮(ひぐれ)	1	扬水齿车テルミナ（先进入大钟堂宫殿）	—	合成两种以上新物品	冰伤害+微、风伤害+中、基础伤害+强、物品掉落率+中
43	ユーリ	1	エナ宫殿遗迹	两名レプタイト同时出现	击败ドラゴン系敌人	爆发保护+微、基础伤害+中、冰伤害+强、敌行动时间−强
44	リエラ	9	むらくも丘陵周围	—	击败ウィザード系敌人	行动时间+微、爆发保护+强、雷伤害+超、MP伤害还原
45	クリオナ	7	C.A.上层	治疗需要クリスタルーン	レイニ加入亲卫队	爆发保护+微、爆发槽+强、爆发还原+超、敌行动时间−超
46	ラティル	9	むらくも槛桥	—	レイニ加入亲卫队	雷伤害+微、爆发还原率+强、冰伤害+超、基础伤害上升
47	空身(そらみ)	4	纵贯洞	—	レイニ加入亲卫队	冰伤害+微、连击+超、雷伤害+中、攻击次数++
48	キュレレ	3	C.A.	—	击败トリ系敌人	装备品性能+微、物品掉落率+中、病毒+微、连击+超
49	ラルーン	2	扬水齿车テルミナ	—	击败トカゲ系敌人	病痛+微、连击+微、物品掉落率+中、爆发保护+强
50	アゴン	7	C.A.上层	—	击败ボム系敌人	所受伤害−中、物品掉落率+中、战斗不能+中、爆发保护+超
51	ルリア	6	天界の塔	—	レイニ加入亲卫队	物品掉落率+微、病痛+强、攻上防下+中、封印+超
52	とうだらん	9	I.P.Dラボ	治疗需要フローラルドレス	击败ロボット系敌人	危机强化+中、物品掉落率+强、病毒+强、物品使用时间缩短
53	ネネム	6	天界の塔	—	レイニ加入亲卫队	装备性能+微、危机强化+微、获得金钱+超、战斗不能+超
54	参里(さんり)	5	各地随机出现	—	レイニ加入亲卫队	封印+中、风伤害+中、防御+中、战斗不能+强
55	ライミ	3	各地随机出现	—	同地区加入亲卫队3人以上	装备品性能+微、危机强化+微、病痛+强、病毒+中
56	アーニャ	4	纵贯洞	—	レイニ加入亲卫队	会心一击率+中、风伤害+中、战斗不能+微、封印+强
57	サーサ	7	钟撞き堂	—	レイニ加入亲卫队	基础伤害+强、充电+中、防御+强、病毒+强
58	マイマイ	6	ジャイロスタビライザ	治疗需要ひもネクタイ	レイニ加入亲卫队	疼痛+微、会心一击率+强、疼痛+超、连击+超
59	キャンヌ	4	インフェルピラ纵贯道	治疗需要うさロール	击败ロボット系敌人	装备品性能+中、防御+微、连击+强、充电+强
60	たこ g(たこみ)	2	スラム深处	—	レイニ加入亲卫队	HP自动回复+中、爆发保护+中、病痛+中、行动时间+强
61	野蔷薇(のばら)	4	ムーンカルバート上层	—	レイニ加入亲卫队	基础伤害+中、炎伤害+中、雷伤害+中、攻击次数++++
62	珠令（しゅれい）	9	各地随机出现	治疗需要エリギニ	完成库罗莎精神世界事件	基础伤害+微、装备品性能+中、风伤害+超、防御保证+
63	リカコ	8	ソル・マルタ	—	击败ぬいぐるみ系敌人	疼痛+中、雷伤害+超、爆发保护+超、获得金钱+强
64	リノ	4	ムーンカルバート下层	—	击败エンジェル系敌人	物品掉落率+微、疼痛+中、炎伤害+强、行动时间+超
65	パステル	2	各地随机出现	—	レイニ加入亲卫队	疼痛+微、基础伤害+中、连击+微、爆发保护+超
66	テット	7	钟撞き堂	—	レイニ加入亲卫队	冰伤害+微、爆发还原率+超、炎伤害+超、危机强化+超
67	テンダー	1	エナ宫殿遗迹	治疗需要ケロッゴ、与ガーディアン一起出现	完成库罗莎精神世界剧情	病痛+微、爆发还原率+中、行动时间+强、物品掉落率+强
68	みぃ	6	ジャイロスタビライザ	治疗需要猫饴	レイニ加入亲卫队	行动时间+中、爆发还原率+强、危机强化+强、物品掉落率+超
69	春风（はるかぜ）	9	各地随机出现	—	レイニ加入亲卫队	爆发还原率+微、装备品性能+超、雷伤害+强、伤害范围上升
70	ののか	7	各地随机出现	—	完成库罗莎事件	病痛+中、战斗不能+微、封印+强、获得金钱+超
71	げもげも	8	ソル・マルタ	—	同地区加入亲卫队10人以上	攻上防下+微、病痛+强、防御+强、战斗不能+强
72	ぷくぷく	6	天界の塔	—	击败电子少女系敌人	冰伤害+中、获得金钱+强、HP自动回复+强、雷伤害+超
73	ちび虫（ちびむし）	9	インフェルピラ纵赏洞	—	击败デーモン系敌人	基础伤害+微、敌行动时间−微、病毒+中、所受伤害减轻
74	冰果子(あいす)	3	各地随机出现	—	レイニ加入亲卫队	行动时间+微、爆发还原率+中、装备品性能+中、危机强化+超
75	ソノ	5	各地随机出现	治疗需要バブルムーン发生器	レイニ加入亲卫队	充电+微、伤害+中、物品掉落率+强、病痛+超
76	ひいな	9	インフェルピラ纵赏洞	—	レイニ加入亲卫队	雷伤害+强、ピンチ强化+中、病毒+微、物品掉落率上升
77	モネアネ	2	I.P.Dラボ	二八式同时出现	レイニ加入亲卫队	获得金钱+微、疼痛+中、防御效果+中、病痛+超
78	生风(おか)	6	インフェルピラ纵贯道	治疗需要オボンタ危机一发	击败リビングアーマー系敌人	装备品性能+中、物品掉落率+微、战斗不能+微、获得金钱+超
79	夏宣爽（なぎさ）	8	ソル・マルタ	—	击败机械系敌人	封印+微、风伤害+超、防御+超、充电+超
80	虹沙（にじさ）	8	ソル・マルタ	—	レイニ加入亲卫队	获得金钱+中、风伤害+超、物品掉落率+超、同步发生率+强
81	ミルウ	1	各地随机出现	—	レイニ加入亲卫队	病痛+微、敌行动时间−中、疼痛+强、装备品性能+强
82	リシア	4	ラクラ	—	金钱达到7777	雷伤害+中、伤害槽+中、风伤害+强、获得金钱+强
83	乐乐（らいら）	8	C.A.中层	治疗需要シルル织物	レイニ加入亲卫队	爆发还原率+强、爆发保护+强、风伤害+超、敌行动时间−超
84	来纱（らいしゃ）	6	天界の塔	—	击败ゴーレム系敌人	风伤害+强、装备品性能+中、疼痛+超、雷伤害+超
85	スランナー	2	各地随机出现	—	レイニ加入亲卫队	行动时间+微、爆发保护+微、敌行动时间+强、会心一击率+超
86	ウメ	4	ラクラ	—	金钱使用5000	疼痛+微、获得金钱+中、装备品性能+超、危机强化+强
87	プーイン	2	スラム深处	—	击败ゴーレム系敌人	获得金钱+微、封印+微、直接攻击+超、爆发还原率+强
88	パラニチャ	9	スラム	—	完成库罗莎剧情	行动时间+微、危机强化+超、病痛+超、阴暗防御
89	ゲドウサ	7	ソラガハラ	—	同地区加入亲卫队6人以上	爆发保护+中、雷伤害+强、装备品性能+中、危机强化+超
90	モジゴジ	3	各地随机出现	—	击败ヒューマン系敌人	封印+微、炎伤害+微、攻击次数+++、冰伤害+超
91	ペット	4	ラクラ	治疗需要パラレルパラソル	击败レーヴァテイル系敌人	敌行动时间−中、炎伤害+中、风伤害+强、爆发还原率+超
92	お龙(おりゅう)	8	スラム	—	金钱到达50000	风伤害+强、防御+强、行动时间+超、伤害范围+超
93	古町（こまち）	7	ソラガハラ	—	击败トカゲ系敌人	封印+中、炎伤害+强、雷伤害+强、病毒+超
94	ペコポン	4	各地随机出现	—	得到三个黄泉の呼び水	行动时间+中、HP自动回复+中、同步发生率+中、炎伤害+超
95	ナオミ	9	天界の塔	—	合成30以上新物品	连击+强、病毒+超、战斗不能+超、危机强化
96	テンコ	9	エナ崩坏地下道	—	击败ボム系敌人	冰伤害+强、战斗不能+强、所受伤害−超、防御保证
97	女雅(なお)	3	—	—	完成库罗莎剧情	爆发还原率+微、物品掉落率+微、病毒+中、能量+强
98	暖杏（ああん）	8	C.A.层	—	レイニ加入亲卫队	获得金钱+中、危机强化+微、敌行动时间−超、同步发生率+超
99	柄狗蛇(がらくた)	3	ラクシャク保养地上森林附近森	治疗需要ぺぺんべい	レイニ加入亲卫队	雷伤害+微、防御+微、敌行动时间−强、装备品性能+微
100	观憧女(みあめ)	9	スラム	治疗需要パスタリアポトル	レイニ加入亲卫队	防御+中、HP自动回复+微、病毒+强、装备品性能向上升

デュアリスノ结晶

编号	名称	人物
290	世界	ルカ：低等级诗魔法部分效果变化
		クローシェ：诗魔法威力少量增加
		ジャクリ：HP最大值少量上升
291	成长	ルカ：HP最大值少量上升
		クローシェ：MP最大值少量上升
		ジャクリ：低等级诗魔法部分效果变化
292	暗	ルカ：低几率诗魔法会心一击
		クローシェ：诗魔法消耗MP值少量降低
		ジャクリ：诗魔法伤害数增加
294	炎	ルカ：低几率回复魔法会心一击
		クローシェ：低等级诗魔法部分效果变化
		ジャクリ：诗魔法威力少量上升
296	慈悲	ルカ：所受伤害少量减少
		クローシェ：MP回复速度少量上升
		ジャクリ：低几率诗魔法会心一击
297	无知	ルカ：诗魔法消耗MP少量降低
		クローシェ：HP最大值少量上升
		ジャクリ：低几率回复魔法会心一击
298	生命	ルカ：MP最大值少量上升
		クローシェ：低几率回复魔法会心一击
		ジャクリ：MP回复速度少量上升
299	愿い	ルカ：诗魔法伤害连击+1
		クローシェ：低几率伤害诗魔法会心一击
		ジャクリ：所受伤害少量降低
300	己	ルカ：少量强化与搭档关系
		クローシェ：所受伤害少量降低
		ジャクリ：低几率防御战斗不能状态
301	喜び	ルカ：HP最大值上升
		クローシェ：中等级诗魔法部分效果变化
		ジャクリ：装备品性能少量上升
302	精神	ルカ：MP回复速度少量上升
		クローシェ：MP最大值上升
		ジャクリ：诗魔法威力上升
303	守护	ルカ：所受伤害减轻
		クローシェ：诗魔法消耗值少量减少
		ジャクリ：中等级诗魔法部分效果变化
304	光	ルカ：中几率伤害诗魔法会心一击
		クローシェ：诗魔法威力增加
		ジャクリ：诗魔法伤害连击数加2
305	神	ルカ：中等级诗魔法部分效果变化
		クローシェ：MP回复速度上升
		ジャクリ：诗魔法消耗值少量减少
306	力	ルカ：装备品性能少量上升
		クローシェ：爆发速度少量上升
		ジャクリ：全耐性少量上升
308	憎恶	ルカ：风耐性少量上升
		クローシェ：HNC增加量减少量变化
		ジャクリ：MD耐性强化
309	爱	ルカ：冰耐性增加
		クローシェ：爆发速度少量上升
		ジャクリ：HNC增加量减少量变化
310	邪	ルカ：低几率防御HP为0
		クローシェ：装备品性能少量上升
		ジャクリ：诗魔法还原率少量上升
311	无	ルカ：诗魔法还原率少量上升
		クローシェ：炎耐性上升
		ジャクリ：诗魔法再使用时间缩短
312	圣なる世界	ルカ：MP最大值上升
		クローシェ：中等级回复魔法中几率会心一击
		ジャクリ：HP最大值上升
313	育まれし爱	ルカ：中等级回复诗魔法中几率会心一击
		クローシェ：HP最大值上升
		ジャクリ：MP最大值上升
315	破坏の力	ルカ：最高级诗魔法部分效果变化
		クローシェ：诗魔法伤害连击加2
		ジャクリ：中几率回复魔法会心一击
316	燃える爱憎	ルカ：诗魔法MD值减少
		クローシェ：最高等级诗魔法部分效果变化
		ジャクリ：MP回复速度上升
317	未知なる无	ルカ：诗魔法伤害连击数加2
		クローシェ：MP回复速度大幅增加
		ジャクリ：所受伤害减轻
318	慈爱の心	ルカ：HP最大值大幅上升
		クローシェ：最高等级诗魔法部分效果变化
		ジャクリ：中几率HP为0防御
319	无知の憎しみ	ルカ：魔法发动增加量少量上升
		クローシェ：中几率伤害诗魔法会心一击
		ジャクリ：装备品性能少量上升
320	生命の力	ルカ：MP回复速度大幅上升
		クローシェ：HP最大值大幅上升
		ジャクリ：诗魔法威力大幅增加

デュアリスノ结晶		
编号	名称	人物
321	圣なる愿い	ルカ：所受伤害大幅减轻
		クローシエ：MP最大值大幅上升
		ジャクリ：高等级诗魔法部分效果变化
322	空の自分	ルカ：与搭档关系大幅强化
		クローシエ：MP最大值大幅上升
		ジャクリ：高等级魔法部分效果变化
323	喜びの力	ルカ：高几率伤害诗魔法会心一击
		クローシエ：与搭档关系大幅强化
		ジャクリ：诗魔法MD值大幅减少
324	潜在恶意	ルカ：MP最大值大幅上升
		クローシエ：诗魔法进化必须量降低
		ジャクリ：HP最大值大幅上升
325	圣なる守护	ルカ：诗魔法MD值大幅减少
		クローシエ：所受伤害大幅降低
		ジャクリ：MP最大值大幅上升
326	光と暗	ルカ：诗魔法威力大幅增加
		クローシエ：诗魔法伤害连击数加3
		ジャクリ：高几率回复诗魔法会心一击
327	神の爱	ルカ：高几率回复魔法会心一击
		クローシエ：诗魔法攻击连击数加3
		ジャクリ：高几率回复诗魔法会心一击
329	圣体	ルカ：诗魔法再使用时间缩短

编号	名称	人物
		クローシエ：MD耐性少量强化
		ジャクリ：爆发速度上升
330	怨憎	ルカ：HNC增加量减少量变化
		クローシエ：风耐性上升
		ジャクリ：MD耐性强化
331	爱心	ルカ：装备品性能上升
		クローシエ：冰耐性上升
		ジャクリ：HNC增加量减少量变化
332	邪心	ルカ：雷耐性上升
		クローシエ：低几率防御HP为0
		ジャクリ：诗魔法还原率上升
333	虚无	ルカ：炎耐性上升
		クローシエ：低几率防御HP为0
		ジャクリ：诗魔法再使用时间缩短
335	神罚の光	ルカ：诗魔法的伤害连击数加3
		クローシエ：高几率伤害诗魔法会心一击
		ジャクリ：所受伤害大幅减轻
336	自己嫌恶	ルカ：魔法槽增加量上升
		クローシエ：全耐性上升
		ジャクリ：高几率HP为0防御





防具					
编号	名称	防御力	附加效果	装备者	入手方法
192	ナイトメイル	13	—	クロア、レグリス	怪物：神圣政府军士兵、アーマーガード
193	ミュートメイル	19	—	クロア、レグリス	怪物：ブレードマスター
194	アロイメイル	34	—	クロア、レグリス	商店：武器屋
195	ソル・ガード	131	全耐性+25	クロア	ソル・マルタ宝箱
196	ミラープレート	63	炎耐性+20	クロア、レグリス	商店：ラクシャク露店
197	パスタリアコート	45	—	クロア、レグリス	商店：武器屋；怪物：近卫骑士
198	ガーブオブマスター	118	炎・冰耐性+30、速度+10	クロア、レグリス	ジャイロスピタライザ宝箱
199	ガールズクロース	13	—	ココナ	森と水の都パスタリア
200	小花の衣	14	—	アマリエ	怪物：バードナイト
201	银系宴	21	—	ココナ、アマリエ	大钟堂宫殿宝箱
202	ブロッサクローク	29	—	ココナ、アマリエ	商店：魔大陆のおみせ；怪物：ドクリュー
203	やわらか羽の法衣	50	速度+10	ココナ、アマリエ	猫屋敷宝箱
205	クリスタルカバー	91	—	シュン	シュン初期装备
207	ハーモボディスーツ	103	—	ルカ、クローシエ、ジャクリ	ソル・マルタ宝箱
208	しましまニーソ、ジャクリ	44	—	ルカ、クローシエ	商店：魔大陆のおみせ
209	アニマルビスチェ	26	—	ルカ、クローシエ、ジャクリ	怪物：レーヴァテイル
210	ビーズスリップ	13	—	ルカ、クローシエ、ジャクリ	ルカ初期装备
211	水玉襟巻き	9	—	ルカ、クローシエ、ジャクリ	クローシエ初期装备
212	ドリームソックス	19	—	ルカ、クローシエ、ジャクリ	商店：ファンシーショップ
213	虹ガラキャミ	75	MP+100、全耐性+10	ルカ、クローシエ、ジャクリ	商店：ファンシーショップ
214	パスタリッシュ	67	炎・冰耐性+10	クロア、レグリス	合成：シンクロブランドIII+スカイプレート+呗石+ミクロスフイア+パスタリアコート
215	フローラルドレス	74	速度+15	ココナ、アマリエ	合成：スマートコンセプト+轻やかな羽+シルル织物+ドリームソックス
216	T32CTアーマー	78	炎・冰・雷耐性+15	クロア、レグリス	合成：スマートコンセプト+轻やかな羽+シルル织物+ドリームソックス
214	对异性プロテクタ	85	炎耐性+100	ココナ、アマリエ	合成：シンクロブランドIV+ゲロシゴのたたり+エンジェルメタル+ホトニクルハンマー

诗魔法

ルカ				
种类	名称	消费MP	威力	习得方法
冰冷歌弹	冰粼弹	2	6	初始魔法
	雪萤	5	10	コスモスフィアLv1
	雪月花	13	20	コスモスフィアLv2
气乐唱击	无问题	10	15	コスモスフィアLv3
	御结转转	11	18	コスモスフィアLv3
	简单全席	14	20	コスモスフィアLv3
	下驺飞占	23	39	コスモスフィアLv7
	艺术爆弹	32	46	空叶原事变第二话
	不器用熊	—	—	インフェルスフィアLv3
隐性妖精	笑子	8	11	コスモスフィアLv1
	百夜娘	17	23	コスモスフィアLv4
	茨姬	22	33	コスモスフィアLv5
	泣女	23	18*2	コスモスフィアLv8
	恋心	29	45	コスモスフィアLv9
	战乙女	—	—	インフェルスフィアLv3
潜在能力	受付乱舞	20	25	コスモスフィアLv5
	护り神	24	30	コスモスフィアLv6
	魔大陆	28	35	コスモスフィアLv9
	受付光线	34	40	コスモスフィアLv9
	流星光	38	54	コスモスフィアLv9
	デモンエンジェル	—	—	インフェルスフィアLv2
柔音治疗	三角铜音	6	—	初期魔法
	煌辉铃	10	—	コスモスフィアLv2
	净夜钟	20	—	コスモスフィアLv8
守护咒曲	双玉	15	—	コスモスフィアLv4
	优香炉	30	—	コスモスフィアLv6

クローシエ				
种类	名称	消费MP	威力	习得方法
ホーリーバースト	ファイアブラスター	1	6	初期魔法
	ランタノール	5	11	コスモスフィアLv1
	ボルカニクス	13	22	コスモスフィアLv4
	インバートブリッド	—	—	インフェルスフィアLv1
ブレイブサンダー	F.D.T	3	9	コスモスフィアLv1
	イシカワジャンヌ	11	15	コスモスフィアLv2
キュートドライブ	サンサンサモン	9	12	コスモスフィアLv2
	エググ	11	17	コスモスフィアLv2
	ペペン	14	22	コスモスフィアLv5
	キャットシェイカー	41	58	空叶原事变第五话
キュアメロディ	キュアリーノ	6	—	初期魔法
	キュアオール	10	—	コスモスフィアLv4

ジャクリ				
种类	名称	消费MP	威力	习得方法
あの日のおもひで	ボツネリオ	20	25	初期魔法
	ファンタスマゴリア	—	—	空叶原事变第五话
ウツムード彼女	暗クロくーかん	19	26	初期魔法
	みつめるアイ	24	30	コスモスフィアLv1
	死神デス子ちゃん	29	36	コスモスフィアLv2
私のしもべたち	かわいいELMA	23	33	コスモスフィアLv2
	ソドマすぺしゃる	27	38	コスモスフィアLv3
	GO! ジャクリロボ	32	49	コスモスフィアLv4
	魔神DEダンス	38	56	コスモスフィアLv5
	奏鸣《绝望》	—	—	空叶原事变第五话
ドリームダイバー	ぴぃ	27	35	コスモスフィアLv3
ステキメディスン	りぼで	10	—	初期魔法
	ばんでーど	15	—	コスモスフィアLv5
ダークサイド	カージングエイド	10	—	空叶原事变第五话

特技

3级特技一回合战斗只能使用一次。

クロア		
名称	LV	组合键
シングルランス	1	←+行动键
スコールランス	2	←+行动键
ワールランサー	3	←+行动键
ランスチャージ	1	↑+行动键
ヒートストライク	2	↑+行动键
チャージングバースト	3	↑+行动键
オートバレット	1	↓+行动键
パウダーショット	2	↓+行动键
フリーコンビネーション	3	↓+行动键
インフィニティ・スラスト	EX	必杀槽满行动键

ココナ		
名称	LV	组合键
バトンアタック	1	←+行动键
ブラスコンボ	2	←+行动键
クロスリッパー	3	←+行动键
ブラストファン	1	↑+行动键
トインクルファン	2	↑+行动键
デリュージョンダンス	3	↑+行动键
ココナボール	1	↓+行动键
レッグスパイラル	2	↓+行动键
バトンレッグスピン	3	↓+行动键
フォトンセイバー∞	EX	必杀槽满行动键

レグリス		
名称	LV	组合键
ロールブレイド	1	←+行动键
スライスアッパー	2	←+行动键
シェイクミキサー	3	←+行动键
ジャイロターン	1	↑+行动键
ギャロップサークル	2	↑+行动键
デスパレード	3	↑+行动键
バトルソーサー	1	↓+行动键
ツインソーサー	2	↓+行动键
ザッパーホイール	3	↓+行动键
グレイブシャッター	EX	必杀槽满行动键

アマリエ		
名称	LV	组合键
雨露弘い	1	←+行动键
青叶落し	2	←+行动键
狩り人の舞	3	←+行动键
刹那の针	1	↑+行动键
幻影の月	2	↑+行动键
霜葬の雨	3	↑+行动键
鼓动の律动	1	↓+行动键
逢魔の响き	2	↓+行动键
安息の奏で	3	↓+行动键
穿つ雨丝	EX	必杀槽满行动键

シュン		
名称	LV	组合键
アインセイバー	1	←+行动键
ヘッドスラッシュ	2	←+行动键
ヴァインハンター	3	←+行动键
サンダークライ	1	↑+行动键
プラズマアロー	2	↑+行动键
ハウリングノヴァ	3	↑+行动键
ローリングウルプス	1	↓+行动键
コバルトサイクロン	2	↓+行动键
メテオドライブ	3	↓+行动键
オプティックヴィジョン	EX	必杀槽满行动键

异常状态	
名称	效果
ウイルス（病毒）	给予对手伤害大幅降低
ペイン（疼痛）	神经过敏，所受伤害大幅上升
シック（病痛）	治疗能力大幅下降，回复量大幅下降
シール（封印）	不能使用上级特技，只能使用LV1特技
スタン（僵硬）	到下回合不能行动
战斗不能	HP为零不能继续战斗，完成战斗后自动复活

精神世界

以露卡为例进行简单说明，进入精神世界前请注意存盘，免得选择错误DP值全部消失。

LV1					
顺序	场所	消费DP	重要度	诗魔法	备注
	ストーンヘンジ	1	—	—	—
	休息所	1	—	—	—
	お花佃	1	—	—	—
1	サクラン村	10	★★★	—	—
2	お花佃	5	★★★	隐性妖精Lv1A笑子	15DP消费必须
2	ストーンヘンジ	5	★★★	隐性妖精Lv1A笑子	15DP消费必须
2	休息所	5	★★★	隐性妖精Lv1A笑子	15DP消费必须
3	お花佃	20	★★★	冰冷散弹Lv2雪萤	—
4	お花佃	5	★★★	—	—
5	お花佃	50	★★★	—	—
6	ストーンヘンジ	10	★★★	—	—

LV2					
顺序	场所	消费DP	重要度	诗魔法	备注
	ストーンヘンジ	1	—	—	—
	かべ?	1	—	—	—
1	真边咖啡店	20	★★★	—	—
	真边咖啡店	5	★★★	—	—
2	ストーンヘンジ	40	★★★	柔音治愈Lv2煌辉铃	—
3	真边咖啡店	45	★★★	—	—
4	かべ?	30	★★★	—	50DP消费必须
5	真边咖啡店	50	★★★	—	100DP消费必须
6	ストーンヘンジ	50	★★★	—	—
7	真边咖啡店	70	★★★	—	—
8	ストーンヘンジ	60	★★★	—	10DP消费必须
9	かべ?	100	★★★	冰冷散弹Lv3雪月花	150DP消费必须
10	ストーンヘンジ	30	★★★	—	—

LV3					
顺序	场所	消费DP	重要度	诗魔法	备注
	ストーンヘンジ	1	—	—	—
	巫女の家	1	—	—	—
1	西ノ村	50	★★★	—	—
2	东ノ村	50	★★★	—	—
3	世界の果て	15	★★★	气乐唱击Lv1A无问题	协力する(500DP
					必须)/协力しな
					い(0DP)
4	巫女の家	100	★★★	—	—
5	世界の果て	120	★★★	—	160DP必要
	ストーンヘンジ	200	★★★	—	悪い事は悪いと
					言える(520DP必
					要)/自分の想い
					に正直に(0DP)
6	世界の果て	140	★★★	气乐唱击Lv2A御结转转	—
7	巫女の家	90	★★★	—	120DP必要
8	ストーンヘンジ	80	★★★	—	—
9	巫女の家	120	★★★	气乐唱击Lv1B简单全席	—

LV4					
顺序	场所	消费DP	重要度	诗魔法	备注
	ストーンヘンジ	1	—	—	—
	ルカの家	1	—	—	—
	白夜城	1	—	—	—
1	サクランシティ	140	★★★	—	—
	世界の果て	50	★	—	—
2	ルカの家	160	★★★	守护咒曲Lv1双玉	—
	ルカの家	20	★	—	—
3	サクランシティ	200	★★★	—	300DP必要
4	世界の果て	140	★★★	—	ルカと一/无理に一
5	白夜城	220	★★★	隐性妖精Lv2A白夜娘	前面选择ルカ
					と一450DP必要/
					无理に一50DP必要
6	ルカの家	230	★★★	—	—
7	ストーンヘンジ	140	★★★	—	—

LV5					
顺序	场所	消费DP	重要度	诗魔法	备注
	ストーンヘンジ	1	—	—	—
	おはなばたけ	1	—	—	—
	西の草原	1	—	—	—
	东の丘	1	—	—	—
1	世界の果て	170	★★★	—	—
	山小屋	1	—	—	—
	世界の果て	170	★★★	—	—
	世界の果て	50	—	—	—
2	西の草原	150	★★★	—	—
3	东の丘	150	★	—	袋を一/何もしない
3	おはなばたけ	150	★	—	—
3	ストーンヘンジ	150	★	—	自分の一/何もしない
4	山小屋	200	★★★	—	—
5	世界の果て	230	★★★	隐性妖精Lv3A茨姬	600DP必要
	东の丘	150	★	—	—
	西の草原	150	★	—	—
	おはなばたけ	150	★	—	—
6	山小屋	300	★★★	潜在能力Lv1A受付乱舞	300DP必要
7	世界の果て	170	★★★	—	—
8	ストーンヘンジ	330	★★★	—	—

LV6					
顺序	场所	消费DP	重要度	诗魔法	备注
	ストーンヘンジ	1	—	—	—
2	魔女の家	300	★★★	—	—
	日没火山	1	—	—	—
	赤の森	1	—	—	—
	瓦砾平原	1	—	—	—
	山小屋	1	—	—	—
1	ディーポイント	50	★★★?★	—	100DP必要
	いのちの塔	600	★★	潜在能力Lv2A护り神	—
	日没火山	10	★★★	—	—
	瓦砾平原	150	★★★	—	—
3	赤の森	150	★★★	—	そうなんだ/いや
4	山小屋	150	★★★	—	—
5	魔女の家	200	★★★	守护咒曲Lv2优香炉	—
	山小屋	400	★	—	—
6	ディーポイント	260	★★★	—	320DP必要
7	日没火山	10	★★★	—	—

LV7					
顺序	场所	消费DP	重要度	诗魔法	备注
	ストーンヘンジ	1	—	—	—
1	ノースシティ	150	★★★	气乐唱击Lv3A下驰飞占	320DP必要
	サウスシティ	1	—	—	—
	渴望の岸	1	—	—	—
	神の祭坛	1	—	—	—
	古の牢狱	1	—	—	—
	ディーポイント	70	★	—	—
	いのちの塔	100	★★	—	—
2	古の牢狱	350	★★★	—	—
	神の祭坛	200	★★★	—	—
4	サウスシティ	270	★★★	—	—
5	渴望の岸	300	★★★	—	ココナを助ける
					400DP必要/こ
					こは见送る
					50DP必要
6	古の牢狱	200	★★★	—	—
	古の牢狱	50	★	—	—
7	ストーンヘンジ	340	★★★	—	—
8	古の牢狱	300	★★★	—	—
9	神の祭坛	440	★★★	—	—

LV8					
顺序	场所	消费DP	重要度	诗魔法	备注
	ストーンヘンジ	1	—	—	—
	乡愁の家	1	—	—	—
1	神の祭坛	390或50	★★★或★	—	—
	东の丘	1	—	—	—
	ディーポイント	50	★	—	—
	いのちの塔	150或50	★★★或★	—	—
2	乡愁の家	200	★★★	—	—
3	いのちの塔	200	★★★	隐性妖精Lv1B泣女	—
4	乡愁の家	400	★★★	—	400DP必要
5	ストーンヘンジ	440	★★★	—	—
6	ディーポイント	340	★★★	—	—
7	乡愁の家	330	★★★	—	700DP必要
8	いのちの塔	450	★★★	柔音治愈Lv3净夜钟	—
9	神の祭坛	500	★★★	—	—
10	ストーンヘンジ	10	★★★	—	—

LV9					
顺序	场所	消费DP	重要度	诗魔法	备注
	ストーンヘンジ	1	—	—	—
1	ルカの家	520	★★★	—	抱きしめる选
					择强制结束
	お花佃	1	—	—	—
	愈しの森	1	—	—	—
	圣教会	1	—	—	—
	ディーポイント	1	—	—	—
	いのちの塔	2000	★★	潜在能力Lv3A魔大陆	—
	ルカの家	50	★	—	—
2	愈しの森	300	★★★	—	—
3	お花佃	30	★★★	—	买った50000DP
					必要/やめておく
4	ルカの家	250	★★★	—	白无垢を渡す
5	愈しの森	600	★★★	隐性妖精Lv2B恋恋	—
6	ルカの家	250	★★★		
7	圣教会	1000	★★★	—	—
8	いのちの塔	600	★★★	潜在能力Lv2B流星光	LV9完成
	ディーポイント	800	★★★	潜在能力Lv1B受付光线	LV9完成后再进入
	ストーンヘンジ	500	★★★	—	LV9完成后再进入

露卡库罗莎双人精神世界

LV1			
地点	消费SP	选择	成果
定めの地	50	とりあえず谢っておく	得到绊玉：定めの地
因果律	50	断固止めさせる	得到绊玉因果律
霸者の心	50	—	得到绊玉：霸者の心
スフィアゲート	150	—	习得合体魔法

LV2			
地点	消费SP	选择	成果
一番目の轮	100	いないと困るに决まってる	得到绊玉：一番目の轮
背中を预けて	100	教育的指导よ	得到绊玉：背中を预けて
スフィアゲート	200	—	习得合体魔法

LV3			
地点	消费SP	选择	成果
比翼の契り	150	旅费は支给されるんだ	得到绊玉：比翼の契り
想いの爆弹	150	—	得到绊玉：想いの爆弹
地底の炎	150	体でなくさめる	得到绊玉：地底の炎
スフィアゲート	250	—	习得合体魔法

LV4			
地点	消费SP	选择	成果
冥界の玉座	200	—	得到绊玉：冥界の玉座
恶魔の理	200	—	得到绊玉：恶魔の理
无限怨	200	—	得到绊玉：无限怨
スフィアゲート	300	—	习得合体魔法

LV5			
地点	消费SP	选择	成果
光诞	250	—	得到绊玉：光诞
望乡	250	—	—
望乡	250	—	得到绊玉：望乡
スフィアゲート	500	—	习得合体魔法



→进入城市时，武器店老板有时会主动邀请玩家去店里看看。



←这次则是有人要参加库罗莎亲卫队的剧情。

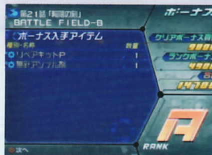
真实比例机体魄力十足！即时战略模式异常激烈！！



在本作中登场的机体虽然不少，但由于每场战斗最多只能出击8架机体，而这其中还要包括强制出击的机体……实际上算起来有许多的机体都几乎没有使用的机会……而一些经常强制出击的机体就成了游戏中的主力，比如像主人公的专用机、ストライクフリ-ダム、コンバトラ-V、ウイングガンダムゼロカスタム等机体。上述机体不仅机体各项能力很强，武器的攻击力、射程范围等也都十分出色，可以说是游戏中的一级战力，在机体的改造与机师的育成时，都应该尽量优先培养他们。这样基本就能保证每一话出击的机体中都有半数的主力级机体参战，自然也就会使游戏的进行变得更加的顺利。　□文/龙马

战场之上的物品回收

在进行战斗时，不知玩家是否发现了地图中的一些奇怪物品（箱子之类的）。这些所谓的“奇怪物品”中都装有各种道具（强化零件）。当玩家在战场上发现该类物品时一定不要忘记回收哦。回收的方法很简单，随便派一架机体移动到其旁边即可。（注：完成上述条件后，在此话终了后的结算画面中会追加所回收的强化零件）基本上绝大多数的战场上都会有此类物品，所以玩家在开始某话的战斗后可以先把地图仔细地“清扫”一遍，然后再派出一、二架速度快的机体去回收……还有，在以海上为战场时，敌方的战舰上也会出现此类物品，只不过有时回收起来比较麻烦而已……顺带提一下，回收物品时最好让所用的机体“着陆”（陆战机体就免了……），因为在飞行状态下通常都是回收不能的……



←战斗后获得的评价越高，所得奖励物品就会越少。

决定行动时○键与□键的差别

○键与□键有着各自不同的效果，在按下○键后，我方的机体会立即按玩家所给出的指令开始行动。而在按下□键后，则我方机体不会立即做出行动，玩家还可以继续选择行动……比如当玩家想要一口气使用战场上全部机师的精神指令的时候，要是在选择完第一个机师所要使用的精神指令后按○键，那么在继续选择第二个机师时，前一个人的精神指令就会发动……而在此时若是按□键的话，则不会发生上述的情况，在玩家完成全部的指示后，机师们会同时使出各自的精神指令。

机战SC系列有别于正统的机战系列游戏，其大魄力的真实比例的机体设定，与即时战略的游戏模式，将机战游戏带到了一个新的领域。作为此系列第二部作品的本作，在战斗系统、操作模式等各个方面都得到了不小的进化！

スーパーロボット大戦 Scramble Commander the 2nd

战场完成度与战后评价

在本作游戏中，根据战斗进行的情况，结算时系统会给出相应的评价，玩家所得到的强化零件与特殊技能也会发生变化。与战场完成度所对应的等级评价越高，玩家在结算时所得到的各项奖励就会越少……反之，当玩家的战斗评价很低时，就能够获得比平时更多的奖励。虽然等级评级降低所得奖励会增加，但这只是局限于强化零件一种上，而特殊能力则与战斗评价成正比关系！也就是说战斗评价越高，玩家所能够挑选的特殊能力的种类也就越多。在游戏中有不少比较实用的特殊能力都要求战斗评价至少在B以上，所以，究竟该如何取舍就看玩家自己的选择了……

强化零件的使用

本作与正统机战系列不同，在正统机战系列中相信大多数人多不会浪费机体那宝贵的装备数去带上一些恢复系的强化零件吧……而本作中则是正好相反，由于消费系的强化零件改成了统一型的，而且几乎每通过一话都可以得到不止一个的此类强化零件，所以在使用上大家也就应该“奢侈”些……



←得到强化零件后，就应该尽早装备。

特殊技能的使用

本作游戏中，在每一话结束时都可以得到特殊技能，这些技能只有在机师养成画面中让相应的机师修得，才能够发挥出效果。游戏中的特殊技能可以分为两种，一种是直接装备给机师后就可以发挥出效果的，比如像“斗争心”、“精神力增加”、“集中力”等……另一种是不仅需要给机师装备，还要在能力提高画面中消费EXP去修得相应的特殊技能。比如像“底力”、“防御”、“机体抑制”等……在具体的使用时，推荐大家多要一些“斗争心”之类的可以直接装备后产生效果的特殊技能。在游戏中此类特殊技能可以随时进行更换，比如在某一话有强制出击的机体，就可以将这类的特殊技能优先装备给他们……而上述中的后者，也就是在装备后还需要花费宝贵的EXP去修得的特殊技能，由于需要花费的EXP量实在是不小（一级100点），感觉在游戏的初期用处并不是很大……当在游戏中、后期玩家所赚取的EXP比较充足时，可以再考虑去修得这些特技。



↑斗争心是本作中最实用的一个特殊技能。

必杀攻击的使用



本作游戏中机体的攻击可以分为普通攻击与必杀攻击两类，其中必杀攻击不但伤害值比普通攻击要高出很多，而且大部分都是可以同时攻击到复数的敌机。灵活的使用必杀攻击也是获得高评价的技巧之一。但必杀攻击且不说消耗机体EN较多，在气力上也有严格的限制……不过可以通过装备特殊技能“斗争心”来提高机师的初期气力值。另外，由于本作是即时战斗型的游戏，在击破敌方机体时几乎是不可能去控制由谁来获得气力的……所以就需要玩家随时查看机体的气力……对于敌方中HP比较低的机体，可以事先计算好，派出想要使用必杀攻击的机体去“收气力”,其它无关人员原地待机……而当敌方机体的HP较多时，可以先全部出击，等其HP降到一半以下时再将无关人员撤走，只留下一、两架机体等着“收气力”即可……照这种打法基本上在每战都可以使用必杀攻击将最后登场的敌方援军秒杀……还有，将自动模式切换为手动模式后，由玩家对机体进行直接操作，也是快速获取气力的一个好方法。

战力的分配

从游戏的中期开始，几乎每一话我方都会被分为2支、甚至3支队伍分别出击。此时大家在如何分配上还需多加注意……首先应该先查看一下不同路线的难易度（注：游戏中用☆来表示，☆越多则难度越高），然后将主力级的机体优先配置到难度高的路线中……其次，当分支的路线难度相同时，可以根据任务的目标以及战场的地形来选择出击的机体。比如说，在有时间限制的任务时，就应该优先选择行动速度快的真实系机体出击……而胜利条件为敌全灭时，则可以派出超级系的大部队出击。特别提醒一下，确定出击后，在完成此话之前都不可能再进行重新设定了……所以在开始之前一定要认真进行配置，并且不要忘了给每支队伍都装备上回复HP以及EN的强化零件……

快速移动的方法

在本作游戏中只要是陆地地形的战场，所有出击机体的移动方式都会默认为“地面”。即使移动速度再快的机体，要是让它“跑步前进”也快不了。而移动速度缓慢的大型超级系机体要是飞起来，速度也是很惊人的……关于机体移动的方式，大部分的机体都可以在“地面”与“空中”进行切换。而“空中”移动也有两个类型，分别是普通型与加速型。与地面移动很相似，普通型其实就是空中的慢速移动……加速型的空中移动速度会很快（魔神Z在此形态下都能追上骷髅战斗机），但相应的防御力就会降低，在接近敌方机体之前，最好就先“变回来”……另外，需要注意，在有些要求让某架机体移动到指定目标的任务中，使用飞行形态移动到目标地点后别忘了“降落”，否则是不会触发事件的……

PS2	本刊译名：超级机器人大战 特勤指挥官 2				CERO
	BANPRESTO	7329日元	2007年11月1日		
即时战略	DVD-ROM	日版	1人	66KB	

战斗时的距离

在本作游戏中可以设置我方机体对敌方目标的攻击距离，设定的范围由远至近共分为5个阶段。根据此项设定中机体的位置，其所使用的武器也会发生变化。通常情况下超级系的机体默认的攻击距离都是“近距离”，而真实系大多数是“中距离”，少数的机体为“远距离”。但实际上在近距离下的作战效果并不是最好的！由于游戏中敌方大多数都是“怪兽级”的机体，此类机体最擅长的就是近身战斗……而我方用超级系的机体去硬碰硬显然是不划算的……并且，我方大多数的超级系机体的中距离攻击也都不错，甚至有些机体的中距离攻击比近距离更加实用。所以开始游戏后，推荐大家先将默认的设置好好的改一改，别看在中距离下攻击力不如近距离，但可以有效地减少自机的伤害，尤其是在对付体型较小的敌方机体时，中距离的武器要比近距离的命中率更高。还有，将全机体设置为中、远距离攻击的另一个好处就是，当我方机体要使用必杀攻击时，可以使其单独接近敌方目标机体，在使用时也决不会牵连其它友军……



特殊能力等级的提高

本作中机师特殊能力的等级的修得方法与正统机战游戏不同，正统机战游戏中特殊能力的等级与机师自身的等级相对应，而本作中特殊能力等级的提高却是通过消费EXP来达成的……比如像阿母罗等人的特殊能力"NEWTYPE"，这项特殊能力为固定型，其他机师无法装备，并且，初始状态下的此项特殊能力等级为0，也就是说拥有"NEWTYPE"能力的人在此时并无法发挥出"NEWTYPE"的效果，只有在消费相应EXP正式修得之后，才会在战斗中附加出效果。（注：在上文中所提到的"底力"、"防御"等特殊能力也是一样。）

修理装置的使用方法

在游戏的中期，可以得到一个机体可以装备的强化零件——修理装置（注：不是消费性的强化零件）。关于此强化零件的基本作用，相信玩过机战正统系列的玩家都应该知道吧……在本作中修理装置的效果为每秒钟恢复机体的HP20点，看似很强的修理装置在实际使用时可不会像正统机战中那么简单……想要成功使用，还需要达成如下几项条件（缺一不可）：第一，要让装备了修理装置的机体选择尾随想要修理的机体，并且要保证前者时刻紧随后者……第二，要将负责修理的机体的战术改为"交战回避"。（注：除交战回避之外的任何战术都会导致修理不能……）第三，还是要强调一下距离，由于本作中机体的控制不是"很方便"，所以进行修理与被修理的机体最好能远离战斗区域，最好找个安全的地方慢慢地回复……另外，由于负责修理的机体会受到众多的限制，所以战斗中装备修理装置的最好是选择用处不大的机体……



撤退与增援

撤退与增援是本作游戏中特有的一项设定。当在游戏中、后期的某场战斗中，我方机体的HP不足，且此时回复系的强化零件也用尽而又无法得到修理……此时就可以使用撤退指令来保住小命。由于在战斗中被击破是会大幅降低战斗评价的，所以千万不要勉强，当机体HP所剩无几时还是趁早撤退为妙……撤退的用处不仅如此，当我方有机体撤退之后，就可以使用相应的增援指令来"换人"了……增援指令的发动条件很简单，只要此任务中机体的上限未满，且有符合出击条件的待机机体（当战场为空中时，即使有陆战专用的机体在待机也不可能作为增援出击的）。

指挥效果的发挥方法

游戏中每个机师都有着如武器攻击力上升、移动速度加快、索敌范围变广等等各种不同的指挥效果。但想要将这些附加效果发挥出来也是需要有限定条件的（如果只是让机师修得了指挥能力，在战斗中是不会发挥任何附加效果的）。所谓的指挥效果，要想发挥的人（机师）就一定要成为队伍的领导者（不当领导怎么指挥啊），相信前面一句话的提示，大家也基本能猜测出指挥效果发生的条件了吧……只要让其它机体追随想要产生出指挥效果的机体即可。当然了，不必全部的机体都去追随一架机体，只要有一架机体去追随另一架机体，被追随的机体的机师就能发挥出指挥效果（小队长？）……这样的话，一场战斗中我方就有4个人可以发挥出指挥效果。合理的选择4位小队长将会使整个战斗变得更加简单，至于具体的选择，那就要看各位玩家自己的喜好了……



SC2中的练级

本作中提升机师能力用的EXP与改造机体用的金钱在正常游戏的情况下每话得到的量都不多，而使用起来却……并且在本游戏中不可能像正统机战游戏那样在同一话反复练级、挣钱……不过，本作却为玩家专门设置了赚取EXP与金钱的场所——自由战斗模式。从标题画面选择进入，然后读取故事模式中的进度即可。在自由战斗模式中玩家可以选择战斗时的背景音乐、战场地图以及敌方机体（战场地图与敌方机体都是在故事模式中获得）。随着故事模式的进展，在自由模式中可以挑战的敌人也会越来越强，玩家在选择敌方配置时还需量力而行……

机体位置的细微调整

在游戏进行中，当我方机体要使用必杀武器，而此时正好有僚机在射程范围之内时，就可以通过细微的调整，让僚机脱离射程范围。虽然最省事的方法就是使用手动模式，但要同时移动多人的时候还是要用自动模式。在自动模式下，只要让想要移动的机体使用"移动优先"后进行细微的移动调整即可，不过操作时要注意使用□键，然后切换回到要使用必杀武器的机体后再开始。还有，当在上述情况下，想要同时移动2架以上的机体时，可以选择"追随"后，再按上述方法移动即可。

随机强化零件的补完

本作游戏中在每话完成之后可以入手的强化零件以及战场上回收的强化零件中有一部分是随机性的。所以即便是同一个任务，不同玩家所得到的强化零件也有可能会出现差异。不过，这些随机性的强化零件在自由战斗模式中相同的战场上都会出现，只要玩家反复挑战自由战斗模式就能将全部的强化零件都入手。

活用战舰的援护射击

在游戏中的某些任务中，我方也会有战舰加入。此时战舰也会对敌方进行攻击，只要我方的机体集结在战舰的周围进行战斗，战舰的支援射击就会发挥出其效果。另外，还可以使用"支援要请"指令，来对射程范围内的敌方机体进行正面打击。所以在有战舰登场的任务时，还需善加利用这个"移动炮台"。

精神力的追加方法

本作中新追加的"精神力"系统使得SC系列与正统机战系列的距离又拉近了一步……不过，关于机师精神力的使用效果、追加条件等可是与正统机战系列完全不同……尤其是追加的方法比较特别——随着机师SP的上限量而增加。当机师的SP上限量达到150点时会追加第2个精神力，而当机师的SP上限量达到200点时会追加第3个精神力（说白了，还是用EXP换回来的……）。游戏中大部分的机师最多都只有3个精神指令，但像豹马或忍等人却有4个精神指令（由于本作中断空我、空巴特拉V等多人驾驶的超级系机体的精神指令不再像正统机战中那样是"按人数划分"……可能是寺胖怕引发众怒才为这些人又增加了一个精神指令作为补偿吧……）



↑本作中，就连真实系的机体都极具魄力！

机体改造的继承关系

由于本作中的机体大多是"一用到底"，相对的有继承关系的机体就比较少了。目前已经确定的有如下机体（表1）。另外，大家一定要注意，游戏中有部分机体看似可以继承，实际上却没有继承关系（表2）！对这些机体千万不要浪费宝贵的资金去进行改造……



↑本作中魔神Z的活跃度大幅降低。

表 1：继承机体

初始机体	后继机体
羽々斩	天羽々斩
フリ－ダムガンダム	ストライクフリ－ダム
VF－1A 一条机	VF－1A(S) 一条机
VF－1A マックス机	VF－1A(S) マックス机
VF－1A 柿崎机	VF－1A(S) 柿崎机
VF－1S フォッカ－机	VF－1S(S) フォッカ－机
VF－0A	VF－0A特攻突击仕样

表 2：非继承机体

初始机体	后继机体
リックディアス	νガンダム
ダンバイン	ビルバイン
ストライクル－ジュ	アカツキ
ラ－ゼフォン	真圣ラ－ゼフォン

通关后的特典

本作游戏通关之后，可以继承的东西还是比较多的（至少比正统机战游戏要多）。当再次开启二周目时可以继承到如下项目：

- 机体改造档案・机师能力档案
- 机师的特殊技能・强化零件
- 获得的金钱・得到的机体
- 自由模式中敌方机体的档案

并且，一周目通关之后，在自由模式中还可以使用一些故事模式时不能使用的敌方机体进行战斗。

复杂的操作方式

在《超级机器人大战 特勤指挥官2》中，控制机体移动时的键位操作可以说是比较复杂的，尤其是地图中上升、下降的复杂地形关系，初上手的人一时间可能会陷入手忙脚乱的状态……根据本作游戏提供的两种不同模式，各个键位的作用也会发生很大的变化，建议大家在进行游戏前先将下面的两个表仔细看一看，在游戏的初期就将基本键位弄清，相信一定会对游戏的进行有很大帮助的。

主人公的快速育成

本作游戏中的主人公驾驶的机体为超级系，擅长近距离剑击战，必杀武器攻击范围却十分惊人……也就是说如果将主人公练到一定程度，真的可以起到“一骑当千”效果。具体的育成方法自然要在自由战斗模式中进行，敌方配置推荐选择“オ-ブ军”（オ-ブ军的机体HP比较低，而所得EXP却很高），当击破两架敌方机体后就可以使用必杀武器将集结在一起的敌方机体全灭（注意必杀武器的攻击力一定要高），发动必杀前千万不要忘了挂上一个“努力”，这样每击破一架敌方机体就能获得200多点的EXP，在反复挑战时不断地对主人公的能力与机体进行强化……当将主人公的指挥效果加到最大后就可以带着其他同伴练级了……



自动模式操作键位表	
键位	作用
↑、↓	切换机体
←、→	切换指令选项
○键	直接确定
□键	间接确定
△键	查看说明
×键	取消操作
左遥感	与十字键相似，用于切换机体&切换指令选项
右遥感	控制视角镜头旋转
R1	拉近视角镜头
R2	拉远视角镜头
L1	控制移动坐标上升
L2	控制移动坐标下降
START	查看战场资料（胜利条件等）
SELECT	切换至手动操作模式

手动模式操作键位表	
键位	作用
↑、↓	切换机体
←、→	切换指令选项
○键	攻击
□键	攻击
△键	锁定目标
×键	跳跃
左遥感	控制机体的移动
右遥感	控制视角镜头旋转
R1	切换至飞行状态
R2	切换至陆地状态
L1	控制机体瞬间上升
L2	控制机体瞬间下降
START	查看战场资料（胜利条件等）
SELECT	切换至自动操作模式

手动模式增添游戏乐趣！特色系统再现机战之魂！！

第01话 前兆の岛

战斗要点：开始后让主人公向目标地点移动，让忍去收拾敌方机体；当主人公到达目标地点后敌方增援登场；将增援的敌方机体全灭后还会有一次增援，再次全灭后，任务完成；战场上的木箱内藏有强化零件，可以派机体进行回收，之后在此话结束后就会得到追加的强化零件。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット×2、リペアキットP、プロペラントタンク×2
奖励物品	プロペラントタンク×2
敌战术档案	フリ-バトル用小队档案「ハイザック小队A」
初期配置	
出击可能数	0
强制出击	
机师名	机体名
ケイジ	羽々斩
忍	ダンク-ガ

第02话 マジンガ-强夺司令

战斗要点：当甲儿接近目标地点后，全部的敌方机体就会集中攻击他。此时可以故意让甲儿当做诱饵吸引敌机到我方机体的射程之内。不过此方法相对危险，最安全的就是让甲儿在较远的地方待机，等我方机体将敌方全灭后再让甲儿接近即可；当甲儿到达运输舰上后，发生剧情事件，敌方增援部队登场；将增援部队全灭后，甲儿就就会换上魔神Z加入，同时敌方援军再次出现，全灭后任务完成。



奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット×2
奖励物品	プロペラントタンク、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「机械兽军团A」「ダブラスM2」
初期配置	
出击可能数	0
强制出击	
机师名	机体名
ケイジ	羽々斩
忍	ダンク-ガ
甲儿	ホバ-パイルダ-

第03话 岚を越えて

战斗要点：开始后建议让我方机体散开行动，以扩大索敌范围；由于游戏中有着“高度”的概念，敌方机体的所在位置变得比较难寻找……最好让我方机体处于不同高度进行索敌，这样会比较轻松的找到敌方；将战场中全部的敌人找出（一共3个场所）并全灭后任务完成。

奖励物品	
类别	名称
奖励物品	リペアキット、无针アンプル剂
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「マグマ兽ギル」
初期配置	
出击可能数	0
强制出击	
机师名	机体名
ケイジ	羽々斩
忍	ダンク-ガ
豹马	コンバトラ-V

第04话 战场のウェディング·ベル（A路线）

战斗要点：由于A路线的难度比较高，最好多带几个回复系的强化零件リペアキット以防不测；将初期战场上的敌方机体全灭后敌方增援部队出现；将增援部队全灭，或经过一定的时间后敌方增援再次登场；注意敌方会全方位地向科学要塞研究所发动进攻，最好让我方的机体分别守在研究所的不同方向。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット×2、リペアキットP、プロペラントタンク、バリア-发生器
奖励物品	プロペラントタンク、プロペラントタンクP
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「拟态兽16号」
初期配置	
出击可能数	2
强制出击	
机师名	机体名
铁也	グレ-トマジンガ-
甲儿	マジンガ-Z

第04话 战场のウェディング·ベル（B路线）

战斗要点：将敌方机体击破一架后发生剧情事件，杏奈驾驶ネオオクサ-登场；再次将敌方机体击破后ゴオ就可以与杏奈合体了（合体时需要两架机体同时在限定的范围之内；合体之后再次将敌方增援的机体全灭后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット、プロペラントタンク
奖励物品	リペアキット、无针アンプル剂
敌战术档案	无
初期配置	
出击可能数	2
强制出击	
机师名	机体名
ゴウ	ゴ-ダンナ-
铁也	Gガンナ-

第05话 Falling Heaven（A路线）

战斗要点：开始后向メテオブレイカ-的方向前进。（埋在地面上的建筑物就是地面メテオブレイカ-，比较好找）；将スティング、ステラ、アウル的其中之一击破后其他人会撤退；有一部分的敌人在地图中并没有显示出来，遇到后可以将其击破，多赚点经验值；初期敌方全灭后，会出现接连数次的敌方增援，慢慢清理吧；在本话地图的中央位置（被山围困的位置）有许多的物品箱子，不要忘记回收；在最后一次的敌方援军中会出现サト-，将之击破后任务完成。



奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット×2、リペアキットP、プロペラントタンク、无针アンプル剂、必杀技攻击力UP LV1
奖励物品	プロペラントタンクP×2
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「ジン小队A」「ジン小队B」
初期配置	
出击可能数	2
强制出击	
机师名	机体名
シン	フォ-スインパルスガンダム
ルナマリア	ガナ-ザクウォ-リア ルナマリア机
レイ	ブレイズザクファントム レイ机
アスラン	ブレイズザクウォ-リア アスラン机
龙马	ゲッタ-ドラゴン

第05话 Falling Heaven（B路线）

战斗要点：由于本任务的难度比较高，最好派出两架主力级的机体出击；开始后全部机体支线向前移动，不久后就会发现敌方机体；本任务中真实系机体较多，可以将他们的战术选择为“狙击”，这样战斗会变得更轻松些；开始战斗后不久，希罗就会驾驶零式飞翼高达作为援军加入；最后将敌方增援部队全灭后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	リペアキットP、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「ジン小队A」
初期配置	
出击可能数	3
强制出击	
机师名	机体名
忍	ダンク-ガ

第06话 オ-バ-ロ-ド作战

战斗要点：开始游戏后可以先去与ラ-ゼフォン合流；将初期敌方机体全灭后敌方增援アレグレット登场；将

アレグレット的HP降到一定程度后它就会强制撤退。在对付アレグレット时使用远距离射击的效果会比较好，推荐使用。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット×2、プロペラントタンクP、チャフ散布ポット、マグネットコーティング
奖励物品	リペアキットP、プロペラントタンクP、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「ドーテム」
初期配置	
出击可能数	0
强制出击	
机师名	机体名
甲儿	マジンガーZ
铁也	グレートマジンガー
龙马	ゲッタードラゴン
豹马	コンバトラーV
忍	ダンクーガ
ゴオ	ゴーダンナー
杏奈	ネオオクサー
ケイジ	羽々斩



第07话 新たなる魔手

战斗要点：开始后先将初期的敌方机体全灭，之后会有增援部队出现；再次将增援机体全灭后敌援巨烈兽コーカツ登场；将巨烈兽コーカツ的HP降低到一定程度后，它会回复HP；当ライディーン的HP降到一定程度后会发生剧情事件，之后就可以将巨烈兽コーカツ彻底击破了。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	プロペラントタンクP、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「ドローメの群れA」
初期配置	
出击可能数	0
强制出击	
机师名	机体名
光	ライディーン
神宫寺	ブルーガー
フォッカー	VF-1S フォッカー机
辉	VF-1A 一条机
マックス	VF-1A マックス机
柿崎	VF-1A 柿崎机

第08话 赤い嵐の女王

战斗要点：开始后让ショウ前往指定的目标地点，当ショウ到达后引发剧情事件，我方机体就可以脱出了；每一次用ショウ到达指定地点后，我方都可以有一名同伴脱出，脱出时最好优先选择HP较低的机体。另外，由于时间上



的限制，最好在ショウ移动之前就先选好我方要脱出的机体，然后让其追随ショウ即可；当反复数次使全部的我方机体都撤退后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット×2、リペアキットP、プロペラントタンク、ブースター
奖励物品	プロペラントタンク×2、无针アンプル剂、チャフ散布ポット
敌战术档案	
初期配置	
出击可能数	0
强制出击	
机师名	机体名
甲儿	マジンガーZ
铁也	グレートマジンガー
龙马	ゲッタードラゴン
豹马	コンバトラーV
忍	ダンクーガ
ゴオ	ゴーダンナー
杏奈	ネオオクサー
ケイジ	羽々斩

第09话 南アタリア岛攻防战 A路线

战斗要点：对付本任务中的战舰，可以直接攻击其舰首部位的炮台；在战斗中途时，スティング与アウル会作为敌方援军登场；在战舰上也有可以回收的物品箱子，有能力的话不要忘记回收。另外，即使是将整个战舰击沉也不会得到EXP，所以只击破舰首的炮台就足够了。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	高性能レーダー
奖励物品	リペアキットP、无针アンプル剂
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「ザムザザー」
初期配置	
出击可能数	3
强制出击	
机师名	机体名
フォッカー	VF-1S フォッカー机
マックス	VF-1A マックス机
柿崎	VF-1A 柿崎机

第09话 南アタリア岛攻防战 B路线



战斗要点：开战后不就，敌方的增援ネオ与ステラ就会登场。将此二人的HP降低到一定程度后他们就会撤退；在马克罗斯（母舰）的中心部位有可以回收的物品箱子，不要忘记顺手带着；最后将敌方增援部队全灭后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット、リペアキットP、プロペラントタンク
奖励物品	リペアキット、リペアキットP、プロペラントタンク
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「ウインダム(ネオ机)」「ハイザック小队B」「ウインダム小队B」
初期配置	
出击可能数	1
强制出击	
机师名	机体名
铁也	Gガンナー
辉	VF-1A 一条机
デュオ	ガンダムデスサイズヘルカスタム
カトル	ガンダムサンドロックカスタム
五飞	アルトロンガンダムカスタム

第10话 归乡 A路线

战斗要点：当ショウ接近敌方城堡时，アレン与フェイ会带领增援部队出现；将全部的敌方机体击破后，就会出现目标地点；控制ショウ移动到目标地点后发生剧情事件，此时ショウ会强制行动不能，玩家则要使用主人公守在ショウ的周围进行战斗。（虽然主人公专用机的必杀攻击可以将敌方瞬间全灭，但如果不幸牵连到ショウ可就直接GAME OVER了……所以使用时还要三思……）；当经过一定时间后，会发生剧情事件，之后只要将全部机体都撤离到地图的东边就可以完成本话了。



奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット×2、プロペラントタンク、プロペラントタンクP、格斗攻击力UP LV1
奖励物品	チャフ散布ポット×2
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「ドラムロ编队A」「ドラムロ编队B」
初期配置	
出击可能数	0
强制出击	
机师名	机体名
ショウ	ダンバイン
ケイジ	羽々斩

第10话 归乡 B路线

战斗要点：将初期的敌方机体击破后ウィル・ウィプス登场。其位置大概在地图的西边。由于ウィル・ウィプス的目标比较大，拉近地图后肉眼就可以找到；将ウィル・ウィプス的HP降低到一定程度后，发生剧情事件，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット×2、リペアキットP、プロペラントタンク、射击攻击力UP LV1
奖励物品	リペアキット、无针アンプル剂
敌战术档案	无
初期配置	
出击可能数	0
强制出击	
机师名	机体名
甲儿	マジンガーZ
铁也	グレートマジンガー
龙马	ゲッタードラゴン
豹马	コンバトラーV
忍	ダンクーガ
ゴウ	ゴーダンナー
杏奈	ネオオクサー

第11话 空から来た少女 A路线

战斗要点：开始游戏后先灭掉初期的敌方机体，之后会有增援登场；继续灭掉敌方增援机体后ヤザン登场；将与ヤザン同时登场的ハンムラビ击破后ヤザン就会撤退；最后清理完全部的敌方机体后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	リペアキット×2
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「ヤザン队」「ハイザック」「マラサイ」
初期配置	
出击可能数	8
强制出击	
无	

第11话 空から来た少女 B路线

战斗要点：开始后控制ルウ移动到基地的最内部。到达之后会发生剧情事件；事件之后我方全部机体要在10分钟之内脱出。脱出地点就是本任务的入口（这不是成心折腾人嘛……）至于敌方机体，有耐心的人可以在发生剧情前将它们全灭，懒得打的话就直接脱出吧。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット×3、プロペラントタンク×3、プロペラントタンクP、无针アンプル剂、バリアー发生器、チョバムアーマー
奖励物品	プロペラントタンクP、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「ドローメの群れA」
初期配置	
出击可能数	7
强制出击	
机师名	机体名
ルウ	コスモダイバー

第12话 夜を破りて A路线

战斗要点：开始后将敌方アッシマ

－的HP降低到一定程度后发生剧情事件，**トロワ**作为我方增援登场；本任务推荐将我方机体配置在母舰的周围，并且战术选择为中距离为好；经过一定时间后，**フォウ**作为敌方增援登场；注意，**フォウ**会使用地图兵器，最好派出一个会使用精神指令**ひらめき**的去迎敌，其他人在远距离进行支援攻击；在海岸线附近有可以回收的物品箱子，不要忘记回收。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット×2、リペアキットP、プロペラントタンク×3、チャフ散布ポット、高性能OS
奖励物品	无针アンプル剂×2
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「ブラン队」「アッシマー小队」
初期配置	
出击可能数	0
强制出击	
机师名	机体名
カミーユ	ガンダムMk-II
クワトロ	百式
アムロ	リックディアス
デュオ	ガンダムデスサイズヘルカスタム
カトル	ガンダムサンドロックカスタム
五飞	アルトロンガンダムカスタム

第12话 夜を破りて B路线

战斗要点：本任务注意尽量避免在海中进行战斗。可以把战场选在据点与海之间的区域。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット
奖励物品	无针アンプル剂、チャフ散布ポット
敌战术档案	无
初期配置	
出击可能数	0
强制出击	
机师名	机体名
キラ	フリーダムガンダム
ヒイロ	ウイングガンダムゼロカスタム

第13话 混迷の海 A路线

战斗要点：任务开始后不久敌方的增援**シン**、**アスラン**就会登场；将其中**シン**的HP降低到一定程度后，他就会撤退；另外，本任务中的战舰上也有可以回收的放有强化零件的物品箱子，不要忘记回收；将全部的敌方机体击破后就可以结束任务了，至于敌方战舰则不用理会（反正也没有EXP……）。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキットP、高刚性コクピットシエル、高性能照准机
奖励物品	リペアキット、プロペラントタンクP
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「ムラサメ编队B」「ムラサメ编队A」
初期配置	
出击可能数	3
强制出击	
机师名	机体名
カガリ	ストライクルージュ
キラ	フリーダムガンダム
ヒイロ	ウイングガンダムゼロカスタム

第13话 混迷の海 B路线

战斗要点：本任务中建议优先击破攻击**アークエンジェル**的敌方机体；敌方机体**アッシマー**飞行速度超快，最好使用必杀技击破；将全部的敌方机体击破后，**レイ**、**シン**、**ルナマリア**、**ネオ**、**アウル**、**スティング**等人登场；此时如果实力不足，也可以看着两队人马互殴，当**ミネルバ**撤出战斗区域后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	
奖励物品	リペアキットP、プロペラントタンク、プロペラントタンクP、无针アンプル剂、チャフ散布ポット×2
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「ウインダム小队」「アッシマー小队」
初期配置	
出击可能数	3
强制出击	
机师名	机体名
龙马	ゲッタードラゴン

第13话 混迷の海 C路线

战斗要点：开始后先全力寻找地底兽；发现后就可以开战了。地底兽在每过一定的时间后就会下潜移动，此时还要再重新寻找……；当经过几次反复战斗之后，将其成功击破，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット×2、プロペラントタンク、プロペラントタンクP、修理装置
奖励物品	リペアキットP、プロペラントタンク、プロペラントタンクP、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「拟态兽突然变异体」「拟态兽突然变异体の群れ」「拟态兽16号の群れ」
初期配置	
出击可能数	3
强制出击	
机师名	机体名
ガイ	ゴーダンナー
杏奈	ネオオクサー
铁也	Gガンナー

第14话 远き血族

战斗要点：开始后将初期的敌方全灭后敌方增援登场；当经过一定时间后敌方巨烈兽**レーザル**登场；与巨烈兽**レーザル**发生战斗后，再经过一定时间**フォルテシモ**也会登场；将巨烈兽**レーザル**击破后，**フォルテシモ**就会撤退。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット、ブースター、必杀技攻击力UP LV1
奖励物品	リペアキット、无针アンプル剂
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「ドローメの群れ」「化石兽ガーダ」「ドーテムの群れ」
初期配置	
出击可能数	5
强制出击	
机师名	机体名
人	ラーゼフォン
光	ライディーン

第15话 メナージュ・ゼロの男 A路线

战斗要点：开始后不久，剑、**ルウ**就会登场；将**ルウ**的HP降低到一定程度后，她就会撤退；由于剑还是比较厉害的，最好不要去与他纠缠……；当**ダンゲル**驾驶着**マグマ兽ギル**登场后，就让全部机体集中攻击他吧，将之击破后任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	射击攻击力UP LV1
奖励物品	プロペラントタンクP、无针アンプル剂、チャフ散布ポット×2
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「マグマ兽军(　ダンゲル)」
初期配置	
出击可能数	4
强制出击	
机师名	机体名
ゴウ	ゴウダンナー
杏奈	ネオオクサー

第15话 メナージュ・ゼロの男 B路线

战斗要点：开始后不要攻击敌方，选择战术“交战回避”后全速追击即可；当我方机体接近敌方后会发生剧情事件，之后敌我双方的增援同时登场；登场后的敌机会优先攻击**シン**，所以还是让他躲到安全的地方吧……将敌方全灭后任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	プロペラントタンク、プロペラントタンクP、无针アンプル剂
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「マグマ兽ダークロン」「マグマ兽军」
初期配置	
出击可能数	5
强制出击	
机师名	机体名
シン	VF-0A

EX剧本 人形们の战い

战斗要点：开始后让**フォウ**单独行动，其他三人共同行动，分别去迎击敌方机体。（注意不要忘记同时攻击）；将初期的敌方机体全部击破后，敌方增援登场，再次将其全灭后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	リペアキットP、プロペラントタンクP×2
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「ヤザン队」「ハイザック」「マラサイ」
初期配置	
出击可能数	0
强制出击	
机师名	机体名
スティング	カオスガンダム
アウル	アビスガンダム
ステラ	ガイアガンダム
フォウ	サイコガンダム

第16话 追放者、天を覆いて A路线

战斗要点：将初期的敌方机体击破一定数量后我方援军**マーベル**登场；将敌方初期机体全灭后，敌方增援赤之三骑士**ガラミティ**、**ニェット**、**ダー**登场；我方可以集中攻击**ガラミティ**，将他击破后其余两人也会撤退；赤之三骑士撤退后**ミュージイ**会登场；将她与增援机体全部击破后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	无针アンプル剂、チチャフ散布ポット
敌战术档案	无
初期配置	
出击可能数	5
强制出击	
机师名	机体名
ケイジ	羽々斩

第16话 追放者、天を覆いて B路线

战斗要点：开始后先让**ショウ**沿着山移动；不久后就会与敌方机体遭遇；将黑骑士击破后敌方增援登场；将增援机体击破后**ジェリル**与**アレン**会再次增援；将**ジェリル**与**アレン**击破后，任务完成。



奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキットP、绝缘コーティング、射击攻击力UP LV1
奖励物品	プロペラントタンク、チャフ散布ポット×2
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「アレン队」「レプラカーン编队A」
初期配置	
出击可能数	3
强制出击	
机师名	机体名
龙马	ゲッタードラゴン
ショウ	ビルバイン

第17话 アキレスの踵 A路线

战斗要点：此话只要死盯着**グザード**打即可。将**グザード**击破后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット、プロペラントタ

	ンク、プロペラントタンクP、
	マグネットコーティング
奖励物品	リペアキットP、プロペラントタンクP
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「リーオー小队」
初期配置	
出击可能数	7
强制出击	
机师名	机体名
忍	ダンクーガ

第17话 アキレスの踵 B路线

战斗要点：当给与敌方中的**ジェリル**一定程度的伤害后，她就会巨大化；此时最好派出主力级超级系机体上前与之抗衡，其他人在后方支援攻击；将巨大化的**ジェリル**与残余机体全灭后任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット、リペアキットP、チョバムアーマー、高刚性コクピットシェル
奖励物品	リペアキットP、プロペラントタンク
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「ジェリル队」「ライネック编队A」
初期配置	
出击可能数	4
强制出击	
机师名	机体名
ショウ	ビルバイン
マーベル	ダンバイン

第18话 四番目の希望 A路线

战斗要点：开始后注意优先攻击**アークエンジェル**周围的敌方机体；经过一定时间后，**シン、レイ、ルナマリア**等3人同时登场；**シン**等人登场后**アウル、ステラ、スティング**3人也前来凑热闹；将**アウル、ステラ、スティング**3人中随便1人击破后**アスラン**登场；再次将**アウル、ステラ、スティング**3人中剩下的其中之一击破后**ハイネ**登场；将**ハイネ**击破后会发生剧情事件。之后将残余的敌方机体全灭后任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット、プロペラントタンク、无针アンプル剂、バリア-发生器
奖励物品	プロペラントタンクx2、无针アンプル剂
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「グフイグナイテッド橙色」「アビス」「ウインダム小队」「ムラサメ编队B」
初期配置	
出击可能数	4
强制出击	
机师名	机体名
キラ	フリーダムガンダム

第18话 四番目の希望 B路线

战斗要点：首先要制压敌方的据点。当我方机体接近据点后应该优先击破附近的激光发射器；当成功制压据点后，一定要派一架机体留下，否则制压无效。（战场上共有4个据点）

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット、チャフ散布ポット、ビームコーティング、追加ジェネレーター
奖励物品	リペアキットP、プロペラントタンク、プロペラントタンクP、无针アンプル剂
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「ハーキュリーズ」
初期配置	
出击可能数	4
强制出击	
机师名	机体名
甲儿	マジンガーZ
铁也	グレートマジンガー

第19话 ただ一つのシンプルな道 A路线

战斗要点：开始后全力清除敌方机体，注意不要让化学工厂被破坏；敌方首先会从地图的东边展开进攻，之后是地图西边。最好将战力分散在化学工厂周围，发现敌方机体后再集结起来共同歼灭；将东、西方的敌机全灭后，敌方会从地图北边出击，同时地图南边也会有敌方机体增援；由于最后登场的敌方机体数量比较多，推荐使用必杀攻击尽快将其击破。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット、プロペラントタンク、プロペラントタンクP、冲击吸收素材、格斗攻击力UP LV1
奖励物品	リペアキット、プロペラントタンク、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案(战斗兽军A)(战斗兽军B)(战斗兽军C)
初期配置	
出击可能数	5
强制出击	
机师名	机体名
铁也	グレートマジンガー

第19话 ただ一つのシンプルな道 B路线

战斗要点：注意不要在被粉色围住的区域内发生战斗；由于敌方会集中攻击甲儿，所以，要时刻注意魔神Z的HP残量；将初期敌方全灭后，**ゴーゴン**大公登场，将其击破后任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキットP、プロペラントタンクP、ブースター、射击攻击力UP LV1
奖励物品	リペアキット、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「ジェノサイダーF9部队」「ハリビューンV6部队」「ハリビューンV6」「リーオー小队」
初期配置	
出击可能数	5
强制出击	
机师名	机体名
甲儿	マジンガーZ

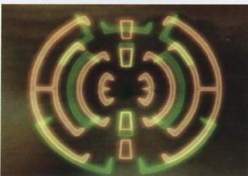
第19话 ただ一つのシンプルな道 C路线

战斗要点：注意不要让敌方到达地图西边。最好在地图中心地区就将敌方机体击破；当拟态兽出现后，将其HP降低到一定程度就会发生剧情事件。**ある程度ダメージを与えるとイベント**、味方援军(杏奈)；剧情事件后杏奈会作为我方援军登场；最后将拟态兽与增援的敌方机体全灭后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット、リペアキットP、プロペラントタンク、绝缘コーティング、必杀技攻击力UP LV1
奖励物品	リペアキット、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案(战斗兽军D)「拟态兽16号(再生能力)」
初期配置	
出击可能数	4
强制出击	
机师名	机体名
ゴウ	ゴウダンナー

第20话 救うは我ら A路线

战斗要点：开始后注意要在不被敌方BOSS暗黑大将军发现的同时寻找



科学要塞研究所附近的敌方机体；敌方机体分别位于地图的西边、东边、北边的陆地上以及东南边与西南边的海中。（共计5处）；在发现敌方机体后一定要在3分钟之内将其击破，否则就会GAME OVER；将位于地图5处的全部敌方机体击破后会发生剧情事件。之后暗黑大将军会在地图东北位置登场；暗黑大将军的能力十分强，如果此时两架魔神系机体没有被强化过的话，一定会陷入苦战……战斗时特别需要注意暗黑大将军的必杀攻击，甲儿与铁也两人的HP最好保持在1万点以上是比较安全的。配合精神力并使用必杀攻击将其击破吧。（另外，回复系的强化零件也不要吝惜，能使就使吧）

奖励物品	
类别	名称
地图物品	チョバムアーマー、修理装置
奖励物品	プロペラントタンクPx2、无针アンプル剂、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「暗黑大将军」「グラトニオス」「ハーキュリーズ」
初期配置	
出击可能数	0
强制出击	
机师名	机体名
甲儿	マジンガーZ
铁也	グレートマジンガー

第20话 救うは我ら B路线

战斗要点：开始后不久**フォウ**就会作为敌方增援登场；对付敌方部队中的**アッシマー**最好还是使用必杀攻击比较容易解决；将敌方增援部队全灭后会发生剧情事件。之后敌方母舰**スードリ**登场；将**スードリ**的两翼击破后就会发生剧情事件，之后任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	バリアー发生器、ビームコーティング、高性能照准机
奖励物品	プロペラントタンクx2、无针アンプル剂
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「アッシマー小队」「サーペント小队A」
初期配置	
出击可能数	3
强制出击	
机师名	机体名
カミーユ	Zガンダム
アムロ	νガンダム
クワトロ	百式

第21话 陥落の刻 A路线

战斗要点：开始后让骷髅战斗机小队全力攻击**デストロイドモンスター**；经过一定时间之后会有敌方增援出现；对付**デストロイドモンスター**时，建议让**マックス**使用精神指令**ひらめき**后近身拖住**デストロイドモンスター**，其他人在中、远距离进行攻击；将**デストロイドモンスター**击破后会发生剧情事件，敌方强力机体增援，此时只要我方全部机体安全移动到地图西方位置脱出即可。（注意不要与敌方机体发生战斗，让骷髅战斗机小队变成飞机形态全力冲过去吧）

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット、プロペラントタンクx5、高性能レーダー、高性能OS
奖励物品	プロペラントタンク、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリーバトル用敌小队档案「サーペント小队A」「サーペント小队B」
初期配置	
出击可能数	0
强制出击	
机师名	机体名
フォッカー	VF-1S フォッカー机
辉	VF-1A 一条机
マックス	VF-1A マックス机
柿崎	VF-1A 柿崎机
シン	VF-0A

第21话 陥落の刻 B路线

战斗要点：本话中只要注意保护**レムリア**并慢慢将敌方机体全灭即可。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无



奖励物品	プロペラントタンク×2
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「ドロ-メの群れB」
初期配置	
出击可能数	5
强制出击	
机师名	机体名
光	ライディ-ン

第22话 灭びの记忆

战斗要点：开始后不要攻击**バラオ**的本体，应该先将目标定为它的脚部；将**バラオ**的全部脚部击破后会发生剧情事件，之后就可以击破其本体，结束本话的任务了。



奖励物品	
类别	名称
地图物品	超合金Z、追加ジエネレ-タ-
奖励物品	リペアキット、リペアキットP、プロペラントタンクP
敌战术档案	无
初期配置	
出击可能数	5
强制出击	
机师名	机体名
光	ライディ-ン

第23话 伪りの城 A路线

战斗要点：开始后要不断地开门，并向最内部前进；由于高低差的关系，在位置的把握上要多费一番工夫；当**ダンク-ガ**到达最内部后会发生剧情事件，之后伪**ダンク-ガ**登场；将伪**ダンク-ガ**击破后就可以再次前进了；当再次发生剧情事件后**グザ-ド**登场；将**グザ-ド**的HP降低到一定程度后，敌方增援**アスカロン**出现；最后将**アスカロン**击破后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット、プロペラントタンク、プロペラントタンクP、チャフ散布ポット、格斗攻击力UP LV2
奖励物品	无针アンプル剂、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「グザ-ド」「伪ダンク-ガ
初期配置	
出击可能数	6
强制出击	
机师名	机体名
忍	ダンク-ガ

第23话 伪りの城 B路线

战斗要点：首先要全力索敌，寻找**アビス**；在发现**アビス**的同时，敌方援军登场；建议先将敌方杂鱼机体清除，以赚取气力。之后就可以用必杀攻击将**アビス**击破；将**アビス**击破后，再清理完成敌方残余部队，任务完成；建议本话中使用手动操作，这样打起来还是比较轻松的。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	リペアキットP、チャフ散布ポット×2
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「アビスB」
初期配置	
出击可能数	0
强制出击	
机师名	机体名
弁庆	ゲッタ-ポセイドン

第24话 ヨーロッパの炎 A路线

战斗要点：再现种命原作的一话，开始后不久敌方增援**ネオ**、**ステラ**、**スティング**、**シン**等人登场；当**シン**的HP降低到一定程度后，他就会回复HP；将**ステラ**击破后就可以去击破**シン**了；本话地图中央偏北的位置与西南位置都有物品箱子，不要忘记回收。

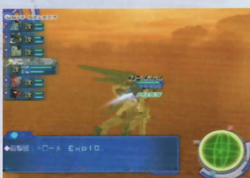
奖励物品	
类别	名称
地图物品	ブ-スタ-、マグネットコ-ティング
奖励物品	リペアキット、リペアキットP、プロペラントタンク、プロペラントタンクP、无针アンプル剂×2
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「フォ-スインパルス」「ビアレス编队」
初期配置	
出击可能数	4
强制出击	
机师名	机体名
キラ	フリ-ダムガンダム

第24话 ヨーロッパの炎 B路线

战斗要点：开始后要一边守护**グランガラン**一边与敌方战斗；清除掉初期敌方机体后**トッド**会作为援军登场；将**トッド**击破后，他会发动巨大化模式；再次将其击破后，还会出现敌方援军。



奖励物品	
类别	名称
地图物品	チャフ散布ポット、ブ-スタ-
奖励物品	プロペラントタンク、プロペラントタンクP
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「ハイパ-ライネック」「ライネック编队A」
初期配置	
出击可能数	4
强制出击	
出击可能数	4
强制出击	
机师名	机体名
ショウ	ビルバイン
マ-ベル	ダンバイン



第25话 传进する世界 A路线

战斗要点：敌方部队中的**ショット**与**ミュ-ジイ**实力很强，需要小心对付；在马克罗斯（母舰）上有3个物品箱子，注意不要忘记回收；将初期的敌方部队全灭后新的增援登场。将其全灭后任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキットP、プロペラントタンクP、オ-ラコンバ-タ-、冲击吸收素材、高钢性强化零件
奖励物品	リペアキット×2、リペアキットP、プロペラントタンクP、无针アンプル剂、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「スプリガン」「ライネック编队A」「リガ-ド部队A」「リガ-ド部队B」
初期配置	
出击可能数	6
强制出击	
无	

第25话 传进する世界 B路线

战斗要点：开始后让**アスラン**向**グランガラン**所在的方向移动；将**シン**的HP降低到一定程度后，他就会撤退；当将**シン**与**レイ**击破后就会发生剧情事件，同时敌方增援登场；在经过一定时间之后，**ウイルウイプス**就会登场；将**ウイルウイプス**击破后任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	ビ-ムコ-ティング、ビ-ム反射コ-ティング
奖励物品	リペアキットP
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「デステイニ-」「ドラムロ编队A」「レプラカ-ン编队B」「レプラカ-ン编队A」「ライネック编队A
初期配置	
出击可能数	4
强制出击	
机师名	机体名
ショウ	ビルバイン
マ-ベル	ダンバイン

第26话 巨人袭来 A路线

战斗要点：开始后先将全部的敌方机体击破；母舰的炮台建议优先破坏掉；将初期的全部敌机击破后**アスカロン**作为敌方增援登场；将**アスカロン**的HP降低到一定程度后，敌方援军再次出现；将**アスカロン**与**リガ-ド**全部击破后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	プロペラントタンクP、无针アンプル剂×3、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「ドラムロ编队C」「マラサイ小队A」「ハンブラビ小队」「ザク小队A」「グフ小队」「リガ-ド部队A」「リガ-ド部队B」「空战ポッド编队」
初期配置	
出击可能数	5
强制出击	
机师名	机体名
ショウ	ビルバイン
マ-ベル	ダンバイン

第26话 巨人袭来 B路线

战斗要点：本话中**アスラン**所搭乘的机体比较弱，战斗时应该以**キラ**为主力；将初期的敌方机体全部击破后发生剧情事件，之后**キラ**与**アスラン**分别换乘最终机体**ストライクフリ-ダム**与**インフィニットジャスティス**。



奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	リペアキット、无针アンプル剂
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「ザク小队A」「ザク小队C」
初期配置	
出击可能数	0
强制出击	
机师名	机体名
キラ	ストライクル-ジュ
アスラン	グフイグナイテッド アスラン机

第27话 天割く闪光の下

战斗要点：对于从地图外侧发出的射击，可以躲藏到岩石的背后。并注意回复HP不足的机体；**ハマ-ン**的实力比较高，需要小心应付；战斗中途，**イザ**



-ク、ディアツカ会作为援军登场。随便击破其一，剩下的也会撤退；将ハマ-ン击破后任务结束。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	リペアキットP×4
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「ガザC」「ガザC小队」
初期配置	
出击可能数	5
强制出击	
机师名	机体名
カミ-ユ	Zガンダム
クワトロ	百式



第28话 月面の契 A路线

战斗要点：小心**デストロイガンダム**放出的地图兵器；将全部的敌方机体击破并将月面上的炮台也一起收拾掉之后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	チャフ散布ポット、マグネットコ-ティング、阳电子リフレクタ-、高性能OS、必杀技攻击力UP LV2
奖励物品	リペアキット、プロペラントタンク、プロペラントタンクP×2
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「デストロイMA形态」
初期配置	
出击可能数	7
强制出击	
无	

第28话 月面の契 B路线

战斗要点：将**シロッコ**的HP降低到一定程度后他会进行回复；当我方机体进入基地最内部后发生剧情事件；此时的目标就剩下**シロッコ**了，将其击破后任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキット、无针アンプル剂、バリア-发生器、ブ-スタ-、高性能照准机
奖励物品	リペアキット×2、チャフ散布ポット×2
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案
初期配置	
出击可能数	5
强制出击	
机师名	机体名
カミ-ユ	Zガンダム

第29话 夺还作战 A路线

战斗要点：当我方机体成功合流后会发生剧情事件；建议在合流之前将敌方机体全部击破，因为剧情事件之后又会有新的敌方增援登场；全力脱出时还需注意个别机体的HP回复，当我方全部机体都脱出后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキットP、プロペラントタンクP、高性能レ-ダ-、格斗攻击力UP LV2、射击攻击力UP LV2
奖励物品	プロペラントタンク×2
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「ヌ-ジャデル・ガ-」「リガ-ドA」「ヌ-ジャデル・ガ-部队」
初期配置	
出击可能数	3
强制出击	
机师名	机体名
マックス	VF-1A(S) マックス机
柿崎	VF-1A(S) 柿崎机
フォッカ-	VF-1S(S) フォッカ-机

第29话 夺还作战 B路线

战斗要点：开始后要注意守护我方母舰**ア-ガマ**；将敌方机体与母舰**ブリタイ**全部击破后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	プロペラントタンクP、チャフ散布ポット
敌战术档案	无
初期配置	
出击可能数	7
强制出击	
无	

第30话 鸟の人再び

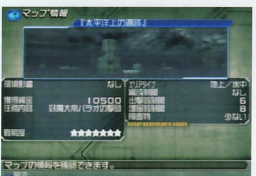
战斗要点：对付**ハマ-ン**最好派出一架强力机体去吸引她的火力，其他人员在较远距离进行支援攻击；在战斗途中，**アスカロン**会作为敌方增援出现；战斗中途，**ミリア**登场；将**ミリア**击破之后发生剧情事件，**マックス**会撤退；当**マックス**撤退之后又会有新的敌方援军登场；将敌方增援全部击破后，发生剧情事件，鸟**の**人出现；将鸟**の**人身体的各个部分全部破坏后，任务完成。



奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	リペアキット×2、无针アンプル剂
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「ガザC小队」「クアドラン・ロ-部队
初期配置	
出击可能数	1
强制出击	
机师名	机体名
ケイジ	天羽々斩
シン	VF-0A特攻突击仕样
マックス	VF-1A(S) マックス机
カミ-ユ	Zガンダム
クワトロ	百式

第31话 热砂の争夺战

战斗要点：本次任务中的物品箱子也不少，分别在地图的东边、西南边（2个）、西边、西北边、中央位置（3个）北边、东北边（2个）。建议开始游戏后先将地图视角拉大，仔细搜索一下具体的位置，然后派机体去回收……；当游戏经过一定时间后会发生剧情事件，同时敌方**アスカロン**登场；此时的**アスカロン**基本是处于无敌状态的，最好派一架有不屈之类防御性精神指令的机体去拖住他，并注意及时回复我方机体的HP；经过一段时间的战斗后，**ケイジ**会作为我方援军登场。之后就可以对**アスカロン**发动猛攻了；当**アスカロン**的HP降低到一定程度后，他就会撤退，同时**ダンゲル**会来增援；将**ダンゲル**击破后，他还会复活一次；当第二次将**ダンゲル**击破后，任务完成。



奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	リペアキット、リペアキットP、无针アンプル剂、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「マグマ兽ギル」「マグマ兽マグナム」
初期配置	
出击可能数	4
强制出击	
机师名	机体名
豹马	コンバトラ-V
ヒイロ	ウイングガンダムゼロカスタム

第32话 Ground Zero A路线

战斗要点：开始后全力追击绫人，当我方机体接近他后会发生剧情事件，同时敌方援军登场；将其他杂鱼机体全灭之后，再将**アレグレット**击破后，任务完成

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	リペアキット、无针アンプル剂、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「メトロノ-ム」「ド-テムの群れ」
初期配置	
出击可能数	4
强制出击	
机师名	机体名
エルフィ	ヴァ-ミリオン
ケイジ	天羽々斩

第32话 Ground Zero B路线

战斗要点：将**ジャネラ**的HP降低到一定程度后，**ワルキメデス**会作为敌方援军登场；**ワルキメデス**登场后不久，辉也会赶来支援我方。但是，千万小心不要让辉挂掉……；将**ジャネラ**击破后，再清理完残余的敌方机体后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	リペアキット×2、リペアキットP、プロペラントタンクP×2、无针アンプル剂
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「マグマ兽ダ-クロン(强化型)」「マグマ兽グ-レト|×2」
初期配置	
出击可能数	5
强制出击	
机师名	机体名
豹马	コンバトラ-V

第33话 绊

战斗要点：当击破一定程度的敌方机体后，**アスカロン**登场；将**アスカロン**击破后会发生剧情事件，同时敌方增援**ヴィブラ-ト**出现；与**ヴィブラ-ト**发生战斗后不久，绫人会作为我方增援登场；由于此时除了绫人以外，对**ヴィブラ-ト**的攻击都是无效的，所以就让凌人去与**ヴィブラ-ト**单挑吧；将**ヴィブラ-ト**成功击破后，任务完成。



奖励物品	
类别	名称
地图物品	冲击吸收コ-ティング、高刚性コクピットシェル
奖励物品	リペアキットP、プロペラントタンク、チャフ散布ポット×2
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「拟态兽16号(再生能力)」
初期配置	
出击可能数	4
强制出击	
机师名	机体名
ケイジ	天羽々斩

第34话 ザンゴウノヒツギ



战斗要点：将初期的敌方机体全部击破后，敌方增援剑与**ルウ**登场；战斗时应该让我方机体全力攻击**ルウ**，而至于剑，此时的他是无敌的，派个HP高的人去拖住他即可……；将拟态兽突然变异体(大)的HP降低到一定程度后，会发生剧情事件，**セレブレイダ-**登场；将拟态兽突然变异体(大)击破后，就可以全力攻击剑了。将其击破后任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	リペアキットP×3、必杀技攻击力UP LV3
奖励物品	リペアキット、プロペラントタンクP、无针アンプル剂×2、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「コスモダイバ-」「セレブレイダ-」「小型拟态兽の群れ」「拟态兽突然变异体の群れ」
初期配置	
出击可能数	3
强制出击	
机师名	机体名
杏奈	ゴ-オクサ-
ミラ	ネオオクサ-

第35话 命运の门 A路线

战斗要点：将初期的敌方机体全部击破后，发生剧情事件；注意不要让机体跑到**ジェネシス**的攻击范围之内，最好的方法就是紧跟着我方母舰**エタ-ナル**；当**エタ-ナル**脱离**ジェネシス**的攻击范围之后，会发生**ジェネシス**发射的剧情事件；当**ジェネシス**第二次发射后，**レイ**作为敌方增援登场；将**レイ**与其他增援机体全部击破后，任务完成。



奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	リペアキットP、プロペラントタンクP、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「ザク小队」「ザク小队B」「グフ小队」
初期配置	
出击可能数	5
强制出击	
机师名	机体名
キラ	ストライクフリ-ダムガンダム

第35话 命运の门 B路线

战斗要点：开始后不久**イザ-ク**与**ディアッカ**就会作为敌方增援登场；将**イザ-ク**或是**ディアッカ**的HP降低到一定程度后，两人就会撤退；当**イザ-ク**与**ディアッカ**撤退后，敌方增援**ミネルバ**、**シン**、**ルナマリア**3人同时登场；将战场上的全部敌方机体击破，并击破**ミネルバ**后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	リペアキットP、プロペラントタンクP×2、无针アンプル剂
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「ザク小队A」「ザク小队C」「グフ小队」
初期配置	
出击可能数	5
强制出击	
机师名	机体名
アスラン	インフィニットジャスティスガンダム

第36话 それぞれの终章 A路线

战斗要点：将初期的敌方机体全部击破后，新的敌人**フォルテシモ**登场。在



对付巨大**ド-レム**的时候注意不要在其下面进行攻击，否则被打到可就……；当巨大**ド-レム**撤退后，敌方增援三轮登场；将这家伙击破后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	リペアキット、リペアキットP、プロペラントタンク、无针アンプル剂
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「フォルテシモ」「メトロノ-ム」「ド-テムの群れ」
初期配置	
出击可能数	6
强制出击	
机师名	机体名
エルフィ	ヴァ-ミリオン

第36话 それぞれの终章 B路线

战斗要点：在战斗中途，会出现回避的指示，此时要迅速按照指示脱离……并且，开始后最好不要让我方机体接近地图中央区域；将战场上的敌方机体清理得差不多后，拟态兽**ボス**触手登场，将它击破后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	リペアキット、リペアキットP、チャフ散布ポット
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「小型拟态兽の群れ」「小型拟态兽」
初期配置	
出击可能数	4
强制出击	
机师名	机体名
ゴウ	ゴ-ダンナ-
杏奈	ゴ-オクサ-

第36话 それぞれの终章 C路线

战斗要点：将初期的敌方机体全部击破后，敌方增援敌**シノン**登场；将**シノン**击破，再清理完残余的敌方机体后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	ビ-ムコ-ティング、格斗攻击力UP LV3、射击攻击力UP LV3
奖励物品	リペアキット、プロペラントタンク、プロペラントタンクP、チャフ散布ポット×2
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「オプリガ-ド」「メトロノ-ム」「ド-テム」
初期配置	
出击可能数	5
强制出击	
机师名	机体名
绫人	ラ-ゼフォン

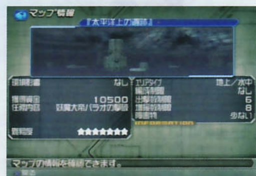
第37话 爱・おぼえていますか A路线

战斗要点：游戏开始后不久，绫人就会驾驶**ラ-ゼフォン**做为我方的增援登场；将初期的敌方机体全部击破后，敌方母舰出现。由于此时会出现时间限制，还需要速战速决……当在限定的时间内破坏掉敌方战舰的主炮后，还需要再破坏掉敌方战舰的中央部位；最后再次将全部增援的敌方杂鱼机体击破后，任务完成。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无
奖励物品	リペアキット、プロペラントタンク、无针アンプル剂
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「リガ-ド部队C」「ヌ-ジャデル・ガ-部队」
初期配置	
出击可能数	3
强制出击	
机师名	机体名
ケイジ	天羽々斩

第37话 爱・おぼえていますか B路线

战斗要点：开始任务后一边破坏障碍物，一边清除敌方杂鱼机体，并向基地最内部前进；当我方任意机体到达基



地最内部后会发生剧情事件；敌方BOSS到不是很强，在对付它时就全机必杀攻击齐放吧。

奖励物品	
类别	名称
地图物品	无针アンプル剂×2、バリア-发生器、超合金ニュ-Z、追加メガジェネレ-タ-、格斗攻击力UP LV4、射击攻击力UP LV4、必杀技攻击力UP LV4
奖励物品	リペアキットP、プロペラントタンク×2、无针アンプル剂、チャフ散布ポット
敌战术档案	无
初期配置	
出击可能数	5
强制出击	
机师名	机体名
辉	VF-1S(S) 一条机

第38话 まだ见ぬ明日の歌

战斗要点：开始后的目标就一个——**ユキムラ**；将它的HP降低到一定程度或是经过一定的时间后，敌方增援就会出现；对于这最后的战斗，大家也就不要再吝惜什么了，回复系的强化零件能用就用吧……

奖励物品	
类别	名称
地图物品	
奖励物品	プロペラントタンク、プロペラントタンクP、无针アンプル剂×2、チャフ散布ポット×2
敌战术档案	フリ-バトル用敌小队档案「アスカロン×2」
初期配置	
出击可能数	6
强制出击	
无	



最终幻想XII国际版极限低等级+极限低执照通关。

最终幻想12国际版大幅平衡了游戏系统，让玩过原版的人感觉是焕然一新，同时增加了弱New Game模式，在该模式下无法取得经验值，让游戏难度增大。其实这种玩法早在从FF5开始的时候就比较有规模地出现了这么一批玩家，当时玩只是玩家主观地去回避经验值，而达到低等级通关的极限挑战。这次FF12低等级是官方做出的调整，因此弱New Game的难度并不大，其实真的要挑战难度极限，还是得玩家自己想办法在不破坏平衡的情况下增加游戏难度。为此，本次极限挑战规定了以下限制条件。 □文/计都罗侯（暗）

游戏限制条件：

1.游戏限定弱New Game模式
2.极限低执照（×详见下面的执照限制条件）
3.禁止使用召唤、必杀、固定伤害技、武器"铳"

说明

1.在弱New Game模式里，是完全得不到经验值的，也就是说全体一直是初始等级，直至通关。

2.执照限制条件：

执照系统是本作的一大特点，只要有LP，就能开启执照学习新技能，穿强力装备，但是游戏中取得LP并不难，加上国际版中4倍速模式的存在，执照系统甚至有些失去它存在的意义。因此，本次弱模式里，采用通过限制使用执照盘的数量来提高游戏难度，为平衡全游戏的难度，将根据游戏剧情的推进情况逐渐增加执照的使用量，让玩家在每个时期的战斗都充满挑战性。

下表就是各个时期执照的使用情况（注意，执照使用量是全体通用的，而不是全体执照使用量的总和）

游戏剧情流程	执照使用量
游戏开始，击破大蜘蛛ミミッククイーン，	0个
逃出バルハイム地下道	
逃出地下道后，到达レイスウォール王墓レイス	2个
ウォール王墓，击破沃斯拉，逃	4个
出帝国军轻巡洋舰シヴァ	
逃出帝国军轻巡洋舰シヴァ后，打倒神都的裁判	6个
打倒神都的裁判后，到大灯台击破希德，破坏完太阳之苗	8个
突进空中要塞バハムート，击破最终Boss到结束	Vaan 10个

3.限制条件说明

◆召唤、必杀禁止使用，因为角色等级低，必杀槽回复很容易，基本一个以太就能回复一条必杀，这样会产生必杀→以太回复→必杀的无赖战术，召唤兽也同样，因此为了游戏战术更丰富，必杀和召唤兽是要禁止使用的。

◆禁止使用固定伤害技，固定伤害技就是一些无视敌人防御，给敌人造成固定的伤害的强力技能。在前期加入的NPC沃斯拉的步数攻击，基本可瞬杀前期的一切Boss，中期可以无限合成ダークエナジー，固定伤害50000，降低游戏的乐趣性。

[固定伤害包括： i数攻击、算术、针千本、时间攻击、钱投げ、ダークマター、バランス类魔法]

◆武器铳攻击的伤害完全无视使用者的能力值，即便是Lv1，只要用攻击力高的铳，打出上万的伤害也不是什么难事，这个武器是一个在低等级里非常破坏职业平衡的武器，因此要禁止。

职业介绍



Vaan（猎人）/防守路线

所有职业中，猎人是既可以穿轻装备，又可以使用盾的职业，而且在轻装备的执照路线中，有50回避小刀的执照，决定了猎人在本次极限低执照通关里必然是肉盾型职业。这里选择让Vaan是因为Vaan初始就能穿轻装备1，相对其它角色来说，Vaan走猎人的防守路线要比其它角色少走一个执照。最终Vaan执照使用量达到10，因为不走到10，则无法装备恶魔盾，物理回避低打最终Boss难度无法想象。



Balflear（枪骑士）/攻击路线

Balflear开始就开启了"应急手当"这个技能，因此，走强类装备的路线相对其他角色使用量会小很多，开启本次极限通关中的最强枪类装备龙之须只需2步，占此优势，枪骑士能在前期兼防守路线，后期开启饰品执照钢のゴルゲット后战斗力大增，其优越性在于枪附带各种属性攻击，让枪骑士的攻击力高于攻击型猎人。



Fran（弓使）/攻防兼备

因为部分战斗的战术需要，一个远程攻击的角色是比较重要的，弓箭的攻击属性也很丰富，弓使的攻击路线可让攻击和防守都兼备，前期是防守型的，后期直接使用弓装备7，做到攻防兼备。最重要的是其执照路线里，还可直接学习的白羊座召唤，不用浪费过多的路过执照。



Ashe（赤魔）/药逆转路线

在低等级游戏里，等级低导致魔法成功率很低，而药逆转则是100%成功的，因此，药逆转的职业在低等级游戏里异常活跃，这个职业的选择取决于Ashe执照开始就有饰品2的执照，因此，所有职业当中，走药逆转路线所需执照最少的就是Ashe，Ashe选择赤魔道士，只需6步就能开启药逆转的饰品执照，同时可路过饰品インディゴ蓝的执照，后期学习时空魔法1，配合无视活力的饰品，关键地方发挥巨大作用。



Penelo（赤魔）/辅助魔法型

绿魔法デコイ和バブル让该职业成为游戏一直以来活跃的主力，由于每个职业的路线都非常专一，攻击力强的角色必然就不能挨打，デコイ魔法让Boss集中攻击我方肉盾，为攻击型角色赢得更多的进攻时间。后期的HP2倍也是不可缺少的，因为执照使用量少，无法开启HPUP的执照，即便是肉盾HP也非常少，如果没有HP2倍的状态，很多战斗都没有胜利的可能。



Basch（猎人）/攻击路线

忍刀的高连击决定了他是游戏中绝对的攻击主力，只需开6个执照就能学习到忍刀1的装备，该执照里能装备的最好忍刀攻击力高达94，路过的执照里面能学习濒死攻击力UP，同时还可以顺便学习有利状态时间延长的执照，延长狂战士状态的时间，高攻击和高连击率是对付所有Boss的杀手锏。

×以下攻略里只要角色选择了职业，就不称呼角色名字，直接称呼角色所属职业（Vaan是肉盾，例外）。

FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS

PS2	本刊译名：最终幻想12 国际版 黄道十二宫职业系统			CERO B
	SQUARE ENIX	6800日元	2007.08.09	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	94KB

第一部分

执照限制数0，最大执照使用量0
Vaan：使用量0
Balflear：使用量0
Fran：使用量0
Ashe：使用量0
Penelo：使用量0
Basch：使用量0
（序章部分和初期的部分省略，从游戏的主人公加入开始说起）

ガラムサイズ水路

Fran和Balflear加入，然后卸下Balflear的武器（禁止使用铳，即便是最初级的也不行哦）。

途中自称是阿马里亚的Ashe作为NPC加入，结果几个小Boss的战斗，这里就不详细说明了，因为难度很低。

BOSS 火马ブッシュファイア

HP：3571 弱点：水 有效状态：沉默、狂战士

BOSS分析：如果将此Boss引到水中战斗，那么Boss的防御力将下降70%，攻击力下降30%，当Boss的HP被削减到50%左右时，Boss会使用瞬间移动到场地中央区域，然后紧接着就是必杀。

装备配置：

Vaan：ダガー、轻装备1

Balflear：轻装备2

Fran：初期弓、轻装备2

战术打法：到此为止算是遇到的第一场有难度的Boss战吧。战斗前可把Ashe和Fran的Gambits的第一项设定为对HP<70的我方使用初级回复魔法，Vaan和Balflear的为HP<30的味方使用回复剂。

如果看到Boss移动到场地中央时，此时我方是不会被Boss锁定的，把一些HP较低的队员换进替补席，留一个人和Ashe在场，让伤害降低到最低。之后继续将Boss引到水中战斗，如此反复即可获胜。

难度：3

ガラムサイズ水路

一路剧情，装备和所有道具被夺走，接下来是赤手空拳的3Boss战。

猪人グイッチ+ガリドー+ダグザ

HP：232+158+142 弱点：火

BOSS分析：只会使用物理攻击，**グイツ**开始必处于物理护盾状态。

装备配置：无装备

战术打法：无装备的肉搏战，战斗前把Balflear的Gambits设为对我方一人→应急手当，第二项为对HP低的敌人→攻击；Vaan设为对HP低的敌人→攻击。剩下来的战斗就看运气了。

打倒HP最低的两个Boss应该是没什么问题，HP高的那个Boss很高几率攻击Balflear，打倒两个Boss后，就控制Balflear，在场上绕圈奔跑，可减少敌人攻击频率，给应急手当更多的时间来回复濒死的人员。

难度：5

难点：运气成分很大，容易出现来不及回复就被打死的情况。

バルハイム地下道

逃出牢狱后，到了**バルハイム**地下道。

大家知道，这里电量被蜘蛛吸到30%以下时，地下道内就会出现很多僵尸、幽灵，由于弱模式是不得经验的，因此可以相继将这些吸电蜘蛛一个个干掉，在这里只需打死三只吸电蜘蛛将电量回复到95%以上，就跑回去存档，准备冲刺。95%的电量是够玩家冲到下一个开门的机关处的，当然前提是要熟悉这个地下道的地形……打开机关后剩下的电量会让地下道变暗，出现大量的魔物，无视这些，直接冲往下一个存档点存档。

巨型蜘蛛 ミミッククイーン

HP：4073 弱点：冰 有效状态：沉默、黑暗

BOSS分析：该Boss是不开执照盘打的最后一个Boss（其实也就是第三场Boss战而已）。

如果残余电量大于50%，那么Boss就不会使用必杀，谨慎的话可以回去把吸电蜘蛛一只一只地干掉，但是我认为没必要。

装备配置：

Vaan：**ダガー**、轻装备1

Balflear：轻装备2

Fran：初期弓、轻装备2

战术打法：这个Boss移动速度很慢，战斗开始，让所有队员攻击小蜘蛛，清干净杂兵，让Fran装备上女神魔石，玩家控制Fran，在最远处攻击Boss，其他队员死了也不要复活，最后剩下Fran时，Boss就会移动追击Fran，只要控制Fran在沿大厅边缘绕着奔跑，在最远处弓箭攻击Boss，这个Boss是攻击不到Fran的，必杀也不会发动了，如此反复可以做到单人无伤击败Boss。

难度：4

难点：操作移动，和Boss保持好距离。

执照限制数+2，最大执照使用量2
开启各角色执照盘，当然建议不要那么早就都开启完了，因为这里要使用角色就意味着要选择职业，游戏后面变化还很多，暂时保留不选择职业。Vaan的防守猎人是必定的，就先让Vaan选择猎人。
Vaan[防守猎人]：使用量2（轻装备3→轻装备4）
Balflear：使用量0
Fran：使用量0
Ashe：使用量0
Penelo：使用量0
Basch：使用量0
前往空中都市之前，务必去完成2、3号讨伐任务，然后可在工会处找莫古领取奖励，其中得到的2个デジョンの魔片会对今后的战斗非常重要。

空中都市ビュエルバ

补充防具，购买轻装备 角付**きの**帽子、**チェインプレイト**，让Vaan装备，此时Vaan的HP:183，魔法防御和物理防御为10，其余成员仍然暂不使用执照盘。剩余金钱都用来补充回复剂和凤凰尾。

ルース魔石矿

魔石矿内深处宝箱有一击必杀的匕首**アサシンダガー**，用来卖钱的。

战舰リヴァイアサン

剧情过后，NPC Vossler加入，他相对我方没开执照盘的人员来说是很强大的。将Basch的武器**ミスリルブレイド**给Vaan装备，因为**ミスリルブレイド**是不需要执照就能装备的。

路上的杂兵无视，直接冲，在大型**コンテナ**仓库处中间有3~4个宝箱，宝箱中的两个反射魔片务必入手。

裁判 ジャッジ

HP：2245~2445 全属性伤害减半

杂兵：帝国兵+魔导士 HP：489~682

BOSS分析：两个裁判具有BOSS特性，即：即死、比例伤害无效，攻击敌对心高的目标。

装备配置：

Vaan：**ミスリルブレイド**、角付**きの**帽子、**チェインプレイト**

Balflear：轻装备2

Fran：轻装备2

战术打法：

Balflear和Vaan的Gambits的第一项设定分别为对HP<70的我方使用回复剂、对HP<50的我方使用回复剂，Fran的为HP<100的味方使用初级回复。第二项都是攻击HP最低的敌人。

战斗开始后让敌人尽量先集中，然后让Vossler使用**デジョンの**魔片来消除帝国杂兵们，因为他等级高，因此成功率也高，如果用魔片1次消除了所有的帝国杂兵，那么接下来的战斗会变得轻松许多。

难度：4

救出Ashe，将其盾卸下，购买武器**アイアンソード**，给Basch装备。

逃出时到达中层西**ブロック**区域，有个宝箱里无限刷出**クロスボウ**，虽然不能使用，但是也可卖950Gil。

裁判ジャッジ・ギース

HP：4120 弱点：无

BOSS分析：即便没有使用执照，Boss的普通攻击还是不能将我方任何一个人秒杀，只有Boss的风属性魔法**エアロ**有威胁。根据调查，发现Boss在使用**エアロ**的时候只有在剩余HP80%、60%、40%的时候各使用一次，HP剩余50%的时候会给自己加护盾状态，其余时间只用通常攻击。

装备配置：

Vaan：**ミスリルブレイド**、角付**きの**帽子、**チェインプレイト**

Balflear：轻装备2

Fran：轻装备2

战术打法：

Garbits设置：

Vaan：HP<60的我方→回复剂、HP最低的敌人→攻击

Fran：HP<70的我方→回复剂、HP最低的敌人→攻击

Basch：HP<40的我方→回复剂、HP最低的敌人→攻击

根据以上分析，Boss的HP接近这几个数值段的时候会使用威胁较大的风属性魔法，因为要在BOSS的HP到达这几个值段前我方全体用**リフレガの**魔片，不但可以避免被全灭，而且魔法可3倍反射到Boss身上，因为只有2个反射魔片，加上在Boss的HP剩余50%的时候会给自己加护盾状态，所以推荐在Boss的HP剩余80%的时候使用一次，然后抓紧时间削减Boss的HP，在Boss第二次使用风魔法时还可以反射一次。

难度：4

难点：把握好**リフレガの**魔片的使用时间，以及提高削减BossHP的效率。

执照限制数+2，最大执照使用量4
Vaan[防守猎人]：使用量2（轻装备3→轻装备4）
Balflear[枪骑士]：使用量4（重装备1→重装备2→重装备3→重装备4）
Fran：使用量0
Ashe：使用量0
Penelo[赤魔]：使用量2（时空魔法1→绿魔法1）
Basch：使用量0

大沙海オグル・エンサ

到达大沙海，须先做几件事情：

1. 在沙雨**たちのみぎわ**旁边的场景会遇到曼陀罗，从它身上可偷到**あまい**果实，一个卖363Gi。

2. 打倒巨龟**ウルタンイーター**，完成大沙海的秘宝事件。对付巨龟建议让Vossler使用攻击破坏，这样等巨龟打倒所有的**ウルタンエンサ**族再来攻击我方时，伤害就非常的小了。在巨龟濒死的时候，会减轻所有普通物理攻击70%的伤害，在巨龟濒死的时候就让Vossler用暗黑攻击，一击可打300多伤害。

3. 到进入王墓前，购买轻装备**ウォーワーカー**、**バルキーコート**，Vaan的HP:313，物理魔法防御14。

レイスウォール王墓

HP：6754 暗弱点，睡眠有效

BOSS分析：战斗开始获得通常攻击CT0的能力和攻击力UP，但是只要被扔了**イクシロの**实后，以上能力消失，只会使用通常攻击一种攻击方式。

装备配置：

Vaan：**ミスリルブレイド**、**ウォーワーカー**、**バルキーコート**

Balflear：轻装备2

Fran：初始弓、轻装备2

战术打法：本次战斗基本是靠NPC的力量，开始对Boss使用**イクシロの**实，削减Boss的能力，然后让Vossler用远隔攻击砍Boss，其他队员使用魔法回复Vossler的HP即可。

难度：2

进入王墓，平常实力平凡的恶魔墙在这个限制条件下变得难度非常大，因为目前队员除了NPC外没有攻击作战主力，而单凭NPC的攻击防御是无法和恶魔墙抗衡的，这里有两种破关方案，一种是增加一名弓使配合NPC攻击，另一种是让NPC单人主攻，这里我并没有增加弓使这个职业。

单凭NPC的实力想在固定时间内击破恶魔墙，必须让NPC进入狂战士状态，但是在国际版中这个时期商店还没有**バッカスの**酒卖，因此，只能去"大沙海**オグル・エンサ**/第2石油工厂"偷盗鱼**ダンバニア**，从鱼身上可以低几率偷到**バッカスの**酒，偷到2个即可，偷盗酒的同时，还可以顺便偷盗另外一个场景的**あまい**果实。

除了准备酒，还要让Penelo选择赤魔道士这个职业，开启时空魔法1→绿魔法1，**デコイ**魔法是这场战斗的关键魔法，**デコイ**的入手方法是在猎人工会的商店购买到。

具备以上条件，即可挑战恶魔墙了。

恶魔墙 デモンズウォール

HP：10332 圣弱点，黑暗有效

BOSS分析：具有无视活力的能力，攻击距离最近的对象，HP50%以下，如果有2个以上的人在场，必然会使用次元魔法，效果是让该队员从战场上消失，并且无法复活。

装备配置：随意

战术打法：如果让Vossler狂战士主攻，那么恶魔墙的剩余HP在50%以下的时候，一定会对Vossler使用一次次元魔法。为保证Vossler全力攻击恶魔墙，可让一名队员保持**おとり**（诱饵）状态，但是有在离恶魔墙比较远的地方，这时恶魔墙就只会锁定住这名角色，不会攻击Vossler，但是这里还有问题，由于等级低，赤魔使用**デコイ**魔法的成功率比较低，不能完全保证战斗中Vossler的安全，为此，可让Penelo在水晶附近让NPC外的队员都处于诱饵状态，然后再进入战斗，战斗中再让这些"肉盾"角色依次出场，保证诱饵效果一直持续。

除此之外，也不是能保证100%胜利的，因为即便Vossler处在狂战士状态，靠Vossler一人的战斗力还是不够，角色在HP低于1/16的时候可提升连击的上限数量，所以，必须让Vossler处在HP低于1/16的状态进入战斗，这点是必须的。

战斗速度调成快速。Vaan诱饵状态，带队冲到恶魔墙前面，看到Vaan被锁定后，让Vossler进入狂战士状态，Vaan退至Boss的射程之外，但保持Boss一直锁定Vaan，在Vaan诱饵状态快消失前（大约在Vossler攻击9次左右），换上Balflear，同样保持距离，当遇到台座时，可让Vaan上去灭了火，这样可以让恶魔墙停止一段时间，在Balflear诱饵状态快消失时换上Basch……如此反复。这样可以保证濒死的Vossler不受Boss攻击，发挥最大战斗力。

我是在战斗中出现Vossler连击3次7Hits，才胜利的。

难度：6

难点：运气成分很大，Vossler是否连击率直接决定了战斗胜利。

BOSS ベリアス

HP：15943 弱点水，火吸收，其余属性减半

BOSS分析：HP80%以下时使用**セーバー**，效果是攻击2倍，但是攻击对方同时自己也会受到相同的伤害，效果持续到HP剩余50%时；HP50%的时候使用**バオル**，效果是自身附加**プロテス**、**シェル**两种状态；在使用完**バオル**，必然接着使用必杀**ファイジャ**；之后**ファイジャ**的使用条件为Boss每行动12次，就必然会使用一次**ファイジャ**；Boss濒死时，物理攻击、魔法攻击、必杀的伤害提升1.5倍，受到的伤害减少30%，速度大幅上升。

装备配置：

Vaan：**ミスリルブレイド**、**ウォーワーカー**、**バルキーコート**、人造破魔石

Balflear：轻装备2

战术打法：Boss的必杀，只有Vaan装备轻装备4，并且佩戴人造破魔石可以幸免。因此，必须清楚Boss的必杀条件，在必杀前将Vaan外的成员换进替补。

Gambits设置：

Vaan：我方HP<50%→回复剂、目前的敌人→攻击

Balflear：我方HP<70%→回复剂、我方1人→凤凰尾

Vossler：目前的敌人→攻击

进入战斗后就控制Vossler冲上前去，使用攻击破坏，这点很重要，Vossler的HP不足250，如果Boss使用**セーバー**后攻击，Vossler是无法抵挡住的，成功破坏2次后改用防御破坏，同样成功两次后，Vossler开始攻击。枪骑士负责站在远处回复Vossler的HP，防止Boss使用范围火魔法攻击，在Boss的HP剩余50%的时候，使用**バオル**，此时就把枪骑士换进替补，保证Vaan的HP在200以上，Boss用完**バオル**后就出必杀，NPC必然死亡，换出枪骑士救人复活，同时Vaan用**デスペルの**魔片消除Boss身上的状态，继续重复之前的战术，需要注意的是，之后的战斗中，在Boss每行动完12次的时候，就将枪骑士换入替补，如此反复。在Boss濒死时魔力大幅上升，必杀威力随之提升，必须让Vaan的HP保持在280以上，才能抵挡住。

难度：6

难点：有时Boss行动11次之后，第12次就是用范围魔法，不能将枪骑士换进替补，但是时间掌握的好还是能换进去的，Boss进入濒死后须多加小心Vaan的HP残余量。

打完召唤兽后不要直接去取晓之断片，先退到入口保存，为和下一场Boss战做准备。



集中攻击Boss

后面的Boss**ウォースラ**以高速度、高攻击、高连击而闻名，很容易还来不及回复就被打死，要打倒该Boss，必须有强大的物理防御力。

当前游戏进度能入手最高防御的装备就是**シールドアーマー**，该装备只能让枪骑士装备，这也是我选择枪骑士的原因之一，至少这场战斗能起到关键性的作用。

シールドアーマー的入手方法是，到大沙海**ナム・エンサ**/风化**する**岸边偷盗稀有怪**イムドウグド**（站在油桶的地方约10秒稀有怪才会出现）。

回到王城去到工会里莫古会根据目前剧情进展送一个**デジョンの**魔片，补充足够的回复剂。

BOSS ウォースラ

HP：9318 混乱、睡眠有效

杂兵：帝国兵×3

BOSS分析：优先攻击Basch，Basch不在就攻击敌对心高的对象；敌只要使用魔法，就会对自己使用**リフレク**；HP不足50%的时候攻击无视回避，物理攻击伤害上升；在HP不足40%的时候会使用**アグレッサー**，效果是普通攻击CT0（就是不需要等待时间连续的攻击）；在濒死时攻击力、物理防御上升，受到通常攻击伤害减少2/3。

装备配置：

Vaan：**ダガー**、**バラクラバ**、**バルキーコート**

枪骑士：**ミスリルブレード**、**ヘッドガード**、**シールドアーマー**

Ashe：**アイアンソード**、**ブロンズヘルム**、**ブロンズアーマー**、**ファイアフライ**

Gambits设置：

Vaan：我方HP<60%→回复剂、最大HP最高的敌人→攻击

Balflear：最大HP最高的敌人→攻击

Ashe：我方HP<40%→回复剂、最大HP最高的敌人→攻击

进入战斗后就让Ashe使用**デジョンの**魔片，消除3名杂兵，因为Ashe等级高，魔片成功率高些。之后就集中攻击**ウォースラ**，Boss的攻击能对枪骑士造成轻微伤害，但是仍然需要回复，因为HP太少了→→，枪骑士攻击Boss，保持Boss对枪骑士的敌对心，回复由Vaan来负责。最难的是在**ウォースラ**濒死的时候，攻防大幅上升，Boss受到的物理伤害极小，战斗持续时间会很长，加上**ウォースラ**的攻击力很强，即便25的物理防御一击也能打20

左右的伤害，一旦出现连击，枪骑士很可能被打死，建议此时使用攻击性的魔片缩短战斗时间，减少回复剂的消耗。

难度：5

第二部分

执照限制数+2，最大执照使用量6
Vaan[防守猎人]：使用量6（轻装备3→轻装备4→小刀装备3→轻装备6→盾装备3→轻装备7）
Balflear[枪骑士]：使用量4（重装备1→重装备2→重装备3→重装备4）
Fran：使用量0
Ashe：使用量0
Penelo[赤魔]：使用量2（时空魔法1→绿魔法1）
Basch[进攻猎人]：使用量6（被伤害MP回复→HP+30→濒死时防御UP→濒死时攻击力UP→必杀→忍刀装备1）
之后的游戏难度变大，也不能依靠NPC了，所以我方需要培养一个强大的进攻主力。
首先这个阶段需要做以下几件事。
1. **バルハイム**地下道/**ゼバイア**连接桥，拿影缝い（攻击力81的忍刀）和**コラプスの**魔片。
2. 到**モスフォーラ**山地/北**の**山**すそ**，拿**メタルジャーキン**（物理防御31的轻装备）。
3. 在**エルトの**里购买**フレイムシールド**（火属性减半的盾）
4. 在**ガリフの**地**ジャハラ**购买**マインゴーシュ**（回避+50的小刀）
Vaan开启执照：小刀装备3→轻装备6→盾装备3→轻装备7，当前Vaan的HP有473。
Basch转职为猎人，开启使用忍刀1的执照，装备影缝い，攻击力高达81，连击率很高，而且开启忍刀1执照的途中能够获得濒死攻击力UP的被动能力。此时的Bassh注定了成为将来的攻击主力，虽然大叔用轻便的忍刀不符合我的审美观。

ヘネ魔石矿

BOSS ティアマット

HP：49993 土属性弱、风属性吸收，混乱、迟缓有效

BOSS分析：Boss攻击指向为敌对心高的对象。包括以下手段：

リフレク：使用条件和上一个Boss差不多，在受到一次魔法攻击后才会使用，加入的NPC Larsa可用魔法攻击Boss，引诱Boss使用**リフレク**，来赢得更多的时间进攻；

エアロ：范围风属性魔法，在HP剩余80%、60%的时候各用一次，这个攻击对Vaan来说威胁不大，但对其他队员是致命打击，因此，战斗最好不要在一起，Vaan单独在一边，其他角色在Boss的另一边，Vaan装备人造破魔石，伤害可减轻到140左右；

ブレス：前方扇形范围火属性物理攻击，在HP剩余40%、20%的时候各用一次，Vaan装备火属性减半的盾，该技能威胁也不大；

ドンアクガ：封锁范围内敌人的行动，比较麻烦，行动一旦被封锁连用盾格挡都不会，我方没有人可以装备黑带的，还好这个技能的使用几率比较低，命中率也不高，队形分散的话，也只能命中Vaan一个人。

以上条件外，用的最多的还是普通攻击，该Boss的普通攻击有4%的几率追加石化效果。

装备配置：

Vaan：**マインゴーシュ**、**フレイムシールド**、**ウォーワーカー**、**メタルジャーキン**、人造破魔石

猎人：影缝い、**ブロンズヘルム**、**ブロンズアーマー**

赤魔：魔装备1

Gambits设置：

Vaan：味方1人→凤凰尾、目前敌人→攻击
猎人：味方1人→凤凰尾、目前敌人→攻击
赤魔：味方1人→凤凰尾、Vaan→**デコイ**
Larsa：味方1人→凤凰尾、Vaan→**バブル**

进入战斗前就让Vaan保持**バブル**（HP2倍）状态和诱饵状态；猎人保持濒死状态（提高攻击力和连击数），濒死的猎人一刀能砍600多的伤害。玩家控制猎人，进入战斗后，Boss会锁定攻击Vaan，控制猎人移动到Boss的后面，和Vaan保持最远的距离，Vaan的HP低的时候，让Vaan用高级回复剂回复，一定时间后，让赤魔给Vaan加诱饵状态，如果Penelo加诱饵时间迟了，就控制猎人远离Boss，不要攻击Boss，等Vaan加上诱饵状态再攻击，否则Boss会攻击猎人的，基本上这样就能轻松击破。

难度：4

难点：因为使用诱饵魔法会降低使用者外的敌对心，因此赤魔比较危险，需尽量远离Boss。

剧情之后，往**ゴルモア**大森林的南面走，进入幻妖之森，然后直接到**パラミナ**大峡谷，绕过**ゴルモア**大森林的Boss**エルダードラゴン**，现在的实力去打对我方的损失会很大。在神都购买**ねじりはちまき**给Vaan。

ミリアム遗迹

遗迹入口处入手冰减半的盾。

ミリアム遗迹/远谋的回廊，入手**ルビーの**指轮

ミリアム遗迹/钢铁的守护，入手贤者**の**指轮

ミリアム遗迹/条理**の**回廊南边，入手忍刀阿修罗。

遗迹内的假水晶实力强悍，目前暂且不打它。

需要注意的是，当转完两个石像后，因为第三个石像有Boss守护，先回到遗迹入口处存档，再去第三个石像处。

BOSS ヴィヌスカラ

HP：15138 黑暗、迟缓有效

BOSS分析：Boss所在场景内有磁场，凡是持有金属度高的装备，速度都会大幅下降。开始Boss具有HP消费攻击的能力，物理攻击伤害为平时的2倍，在HP50%的时候则消失，同时取得无视回避和反击的能力。

装备配置：

Vaan：**マインゴーシュ**、**フレイムシールド**、**ウォーワーカー**、**メタルジャーキン**、人造破魔石

猎人：影缝い/阿修罗、**ブロンズヘルム**、**ブロンズアーマー**

赤魔：魔装备1

战术打法：猎人脱掉身上的重装备，装备忍刀阿修罗上场。战术和上一场Boss战差不多，让Vaan一直保持诱饵状态，让濒死的猎人砍，因为Boss黑暗状态有效，阿修罗具有追加黑暗状态的效果，Boss黑暗后命中大幅下降。需要注意的是Boss的HP剩余50%的时候，会使用必杀攻击，之后每行动6次会使用一次必杀。该必杀范围是以自己为中心的范围物理攻击，黑暗状态能降低必杀的命中率，如果猎人被打死，复活后让赤魔赤手空拳地再把猎人打到濒死即可，如果不濒死，伤害输出不够，战斗时间太长，很可能有机会再让Boss行动6次之后再出必杀。

另外它还会使用石化、混乱等攻击手段，让赤魔负责回复即可，如果遇到混乱的Vaan攻击我方队员，可更换装备取消Vaan的行动。

难度：3

难点：必杀会给我方造成大麻烦，速战速决是上策。

回神都购买轻装备**パイレットギア**，给Vaan装。Vaan的HP：593。

确保现在身上有2个或以上的**バイオの**魔片，如果没有，该魔片可以在**ゼルテニアン**洞窟/沙时计之谷的宝箱内无限入手。

BOSS マティウス

HP：34259 冰吸收，雷弱点，其余属性减半，**オイル**有效

冰**のアーゼ**×5 HP：2708 雷弱点，其余属性无效，睡眠、**スリップ**有效

BOSS分析：攻击敌对心高的对象，但对处于睡眠状态的人会优先使用物理攻击。攻击方式有**ブリザジャ**、**スロウ**（单体迟缓）、**リフレク**、冻天击。

战斗开始会用**リフレク**让自己一直保持魔法反射状态，之后只要状态消失，会再次对自己使用**リフレク**。HP在80%以上的时候只会使用物理攻击和**スロウ**，**スロウ**使用几率相对较低；

ブリザジャ第一次使用是在使用“连续魔”之后，类似于白羊座，之后每行动12次使用一次。冻天击为单体伤害，伤害较高，但是要在HP80%以下才会使用。

装备配置：

Vaan：**マインゴーシュ**、**アイスシールド**、**パイレットギア**、**メタルジャーキン**、人造破魔石

猎人：影缝い、**ブロンズヘルム**、**ブロンズアーマー**

赤魔：魔装备1

战术打法**ブリザジャ**第一次使用是在使用“连续魔”之后，使用连续魔的时候不会锁定任何人，可以趁机把战斗主力换到替补，把没用的替补拉出来当炮灰。冻天击要在HP80%以下才会使用，因此，在打Boss前还是将Boss身边的冰**のアーゼ**依次干掉。

冰**のアーゼ**通常使用**ブリザド**攻击，注意，**ブリザド**在国际版里改为范围攻击。如果有人在吟唱魔法，就会对使用魔法的人使用睡眠魔法将其催眠，命中率相当高，在双鱼座的HP在50%以下时，会使用**ケアルダ**为双鱼座回复HP，可以看出，如果不打掉5个冰**のアーゼ**，是别想把双鱼座打死的。

由于Boss在HP80%以上时只会用普通物理攻击，Vaan的装备回避率可到65，因此，战斗开始时先让Vaan单人出场，先对冰**のアーゼ**使用**バイオの**魔片，务必全体命中，让所有冰**のアーゼ**都处于**スリップ**状态，然后在依次从HP最低的敌人攻击，如果嫌时间太漫长可以使用**コラプスの**魔片来提高效率，这个阶段非常安全，击破所有的冰**のアーゼ**后，调出赤魔，马上远离Boss，给Vaan加上诱饵状态，这时Boss只会锁定攻击Vaan了，然后再让濒死的猎人出场，疯狂的砍杀吧，在Boss使用连续魔时，就把所有人都换进替补，把Ashe换出来替死，之后注意记清Boss的行动次数，及时地回避Boss的必杀，如果运气好多出现几个连击，等不到下次必杀就能击破Boss。

难度：4

难点：Boss的必杀一定几率追加**スリップ**，会为Vaan的回复带来负担。

神都ブルオミシェイス

回到神都，为应付下一场战斗，至少购买30个以上的凤凰尾，让Vaan处在HP×2状态和诱饵状

态进入战斗。

BOSS ジャッジ・ベルガ

HP：17200 黑暗、迟缓、スリップ、停止、睡眠有效

ジャッジ×3 HP：3179　　スリップ有效

BOSS分析：Boss从始至终一直都只用普通物理攻击，一击能打Vaan 350左右的伤害，在HP50%以下开始无视对象回避的攻击，Vaan的盾无法格挡，踢攻击能造成500以上的伤害，Vaan很可能被秒杀，加上濒死时攻击力上升，基本一击死一个，而且Boss反击几率接近30%，HP少的进攻型角色很容易被反击致死，如果要跟Boss硬拼，也许99个凤凰尾也不够用。

一起出战的3个杂兵，都具有Boss特有的耐性——即死类的攻击无效，而且会用范围水属性物理攻击，更重要的是魔法画面会拖延Vaan的回复时间，让Vaan很容易被打死。

装备配置：

Vaan：マインゴーシュ、フレイムシールド、パイレットギア、メタルジャーキン、晓之断片

猎人：阿修罗/影缝い、ブロンズヘルム、ブロンズアーマー

枪骑士：霸王之剑、ブルゴネット、シールドアーマー

战术打法：这场Boss战算是比较有难度的，虽然Boss多种异常状态有效，但是低等级状态魔法成功率很低。

遗迹入手的忍刀阿修罗具有追加黑暗状态的属性，为本次战斗提供很大的优势，战斗开始先让Vaan单人出场，因为三个杂兵裁判很可能用范围水属性攻击，看到3个杂兵都用单体技攻击Vaan，再让猎人出场。Vaan吸引住攻击，猎人攻击Boss，让Boss成为中黑暗状态，这个是战斗的关键。

中了黑暗状态的Boss攻击命中率极低，此时可让Vaan用一个バイオの魔片，让敌人全体中スリップ状态，再全体初级，集中攻击HP最少的敌人依次干掉3个杂兵。之后把全体的Gambits都改成"味方1人→凤凰尾、目前敌人→攻击"，凤凰尾战术。スリップ状态下Boss的HP下降很快，特别是在Boss濒死的时候，物理防御大幅强化，受到伤害仅为原伤害的23%，四处奔跑拖延战斗时间让Boss的HP徐徐减少，可减轻战斗的消耗。

难度：6

难点：开始给Boss追加黑暗的成功率，如果Vaan的有利状态都消失才成功，那么胜算就会变小。

第三部分

CHECK

执照限制数+2，最大执照使用量8

Vaan[防守猎人]：使用量8（轻装备3→轻装备4→小刀装备3→轻装备6→盾装备3→轻装备7→小刀装备4→轻装备9）

Balflear[枪骑士]：使用量7（重装备1→重装备2→重装备3→重装备4→饰品4→枪装备4→龙装备）

Fran[弓使]：使用量7（轻装备3→轻装备4→轻装备5→轻装备6→轻装备7→轻装备8→弓装备7）

Ashe[赤魔→药剂师]：使用量6（饰品4→饰品6→饰品8→饰品12→饰品19→饰品21→魔装备1→时空魔法1）

Penelo[赤魔]：使用量8（时空魔法1→绿魔法1→白魔法3→时空魔法2→白魔法4→里魔法2→白魔法5→绿魔法3）

Basch[进攻猎人]：使用量6（被伤害MP回复→HP+30→濒死时防御UP→濒死时攻击力UP→必杀→忍刀装备1）

フォーン海岸

前往フォーン海岸，先到海岸购买Vaan的装备アダマン帽、アダマンベスト。另外购买武器ハルバード给枪骑士，执照盘直接打开"枪装备4"。

如果以当前实力去打地下宫殿的Boss，几乎没有胜利的可能。

我这里是让Ashe开启药系逆转的执照：选择赤魔战士，饰品3→饰品6→饰品8→饰品15→饰品18→饰品21（药系效果逆转），共6个执照。

要在这个时期获得药系逆转的首饰ニホパラオア，只能通过交易品：

レオ×3（偷盗ツイッタ大草原的飞龙ワイバーンリード，中等几率入手）

血染めの首视り×3（ゼルテニアン洞窟，魔蝎座召唤所在场景内的僵尸，低几率偷盗或心得掉落）

シャレコウベ×2（パラミナ大峡谷的ダークスケルトン心得掉落）

因为シャレコウベ是心得物品，所以必须买到龙骑士の心得，这个东西的出现方法是看讨伐看板40次。

血染めの首视り收集起来困难度很大，如果有角色可以装备盗　のカフス，入手几率相对要高些。

入手这个饰品需要大量的金钱，我赚钱的方法是：在サリカ树林的黄色存档点处,有三条路,北面的路是通往死都的,路上有Boss炸弹王守着,西面出去有两只不会主动攻击的小鸡,从两只中立的小鸡身上可以偷到羽根の衣,价格833,另外一边的炸弹王身上可以偷到ボムの抜け壳,价格896,在这里反复的:偷炸弹王→存档水晶处复活→偷小鸡→存档水晶处复活→偷炸弹王……大概10分钟2万。

执照使用量增加到8，Vaan可以使用轻装备9了，从目前游戏进度来看，可以获得忍びの衣和魔人の帽子。

忍びの衣的入手方法是偷盗ガラムサイズ水路的死神ゲシュンペスト，入手几率为3%。

但是，ガラムサイズ水路死神出现地点在第3处理区　助水路(排水时)或第4处理区　助水路(排水时)，要让这两个地方排水，就得获得水门钥匙，而获得水门钥匙的条件是打倒A级讨伐任务里的ホワイトムース。

开始做讨伐，让这个任务出现，只要完成8个以上的讨伐人物，该讨伐任务就会出现。从E级讨伐开始做，以目前的装备来说，完成所有E级讨伐没有什么难度。

下面重点说一下ホワイトムース的打法。

BOSS ホワイトムース

HP约7万，黑暗、睡眠、狂战士有效

BOSS分析：遇到该Boss后先对它扔一个逆转的王子の口づけ，让其进入睡眠状态，然后用逆转的凤凰尾清光周围杂兵，让对Vaan使用デコイ魔法，然后再对Boss使用一个逆转的眼药，使其中黑暗状态，再对Boss用一个狂战士酒，这样在Boss醒来时只会攻击Vaan，Vaan的回避65，Boss在黑暗状态下几乎是不能命中Vaan的，然后让濒死的猎人出场，主攻Boss，Penelo就在后面不时地对Vaan用デコイ魔法，使Vaan保持诱饵状态。Boss如果不是狂战士状态，它的全体水魔法威力很高，因此过上一段时间就要给Boss灌酒。

以上战术推荐给无黑魔法师的队伍，如果有黑魔可以配合着逆转睡眠药，把Boss烧死在睡梦中。

交回任务即可获得水门钥匙，回到水路，我的方法是关掉4区和11区的水门，然后到4区会直接遇到死神，偷完之后就跑到1区，然后从1区跑回存档处，也就是4区→1区→存档区→4区…如此循环，入手几率很低，需慢慢磨了…（这个是之后实验得到的，实际流程中我并没得到忍びの衣）

在水路顺便偷盗グレートキング的モルボルの花，偷满3个卖掉，可通过交易品获得8个C9H8O4，以后会派上大用场。

魔人の帽子在バルハイム地下道的骷髅デッドリーボーン，同样也是3%的几率入手。到双子座召唤前面的存档场景，出门就有3个骷髅，偷完就切换两个场景（到双子座所在场景），又可继续偷。

入手以上两件装备后，Vaan的HP可以突破1000了。HP:1083

ソーヘン地下宫殿

下面的Boss战难度很大，正常游戏中不起眼的5个小东西极限低执照里很让人头疼。

Bossマンドラプリンス、キングアルラウネ、オニオンクイーン、パンプキンスター、トマトキャプテン

HP：9069 狂战士、病毒状态有效

5个Boss的行动大致为：个别个体攻击→向四周散开→集合，相互加状态加攻击→展开攻击→向四周散开…如此反复循环。开始能打Vaan 320左右的伤害，如果战斗没控制好，让Boss相互加了攻击，最后能打出4000多的伤害。

マンドラプリンス行动方式有：ケアルラ（集合时有同伴的HP在50%以下时使用）、花粉（追加睡眠、迟缓、猛毒）、头突き、战いの歌（范围内同伴力量上升20%，可叠加使用，最高99）。特殊能力有：HP满攻击力UP、高几率反击。战斗中建议先击破该Boss，因为集合后会对同伴使用战いの歌，使同伴力量大幅上升，该Boss黑暗有效。

キングアルラウネ行动方式有：花粉、头突き、ミステリーワルツ（范围内同伴等级上升20%，可叠加使用，最高Lv99）,该Boss停止状态有效，战斗中一定要用逆转的クロノスの泪封住它的行动。

オンクイーン行动方式有：プロテス、シエル、ケアルダ、ヘイスト、花粉、头突き、祈之歌（范围内同伴魔力上升20%，可叠加使用，最高Lv99），该Boss混乱、沉默有效，沉默可封住它用魔法给自己回复加状态。

パンプキンスター行动方式有：花粉、绝叫、ミステリーワルツ，睡眠有效，战斗中也务必封住它的行动。

トマトキャプテン行动方式有：花粉、头突き、ミステリーワルツ（范围内同伴等级上升20%，可叠加使用，最高Lv99），スリップ、黑暗对它有效。

总览：

マンドラプリンス——黑暗

キングアルラウネ——停止

オニオンクイーン——混乱、沉默
パンプキンスター——睡眠
トマトキャプテン——衰弱、黑暗

装备配置：

Vaan：**マインゴーシュ**、**フレイムシールド**、**アダマン帽**、**アダマンベスト**、晓之断片

猎人：影缝い、**ブロンズヘルム**、**ブロンズアーマー**

枪骑士：**ハルバード**、**ブルゴネット**、**シールドアーマー**

药剂师：**ニホパラオア**

赤魔：魔装备1

进入战斗前让Vaan处在诱饵状态，猎人和枪骑士处于HP小于1/16的状态。

战术打法：以上解析可以看出，**キングアルラウネ**和**パンプキンスター**是可以完全封住其行动的，**オニオンクイーン**不会使用攻击力上升，也不会使用等级上升，肯定放在最后打。先打**マンドラプリンス**，战斗一开始就对**マンドラプリンス**使用狂战士酒，让它来攻击Vaan，马上调出药剂师对它使用逆转的眼药，让它中黑暗状态，这时它只会用物理攻击，而且命中率非常低，换下药剂师，换上猎人和枪骑士猛攻。这时需要注意，如果其他敌人过来，马上换下一个人，换上药剂师，对**パンプキンスター**和**キングアルラウネ**用药封住行动，对**トマトキャプテン**使用逆转的眼药减少它的威胁。在打倒**マンドラプリンス**前，都必须随时用药封住**パンプキンスター**和**キングアルラウネ**的行动，第二个就打**トマトキャプテン**，先让赤魔给Vaan加诱饵状态，等它过来的时候就对它用狂战士酒，再集中攻击之，攻击的过程中注意封住**パンプキンスター**和**キングアルラウネ**的行动。第三个打会中停止的**キングアルラウネ**，第四打**パンプキンスター**，让它边睡边被打，最后打**オニオンクイーン**，务必让它先中了沉默，否则在它濒死的时候会用魔法回复HP，对付它还是尽量让它中混乱再打，否则花粉会让你非常头疼。

整个战斗过程中，操作非常重要，不要因为打一个而忽视了四周，要观察其他敌人的动向，随时换人，准确出手封住一部分Boss的行动。

难度：7

难点：开始一定要快速解决掉带头的Boss，加了攻击后难度会增大许多，手动操作及其重要，封住Boss行动战斗非常重要。

打完Boss后返回到外面的草原存档，因为里面的水晶是个假的，水晶是全状态免疫，全属性伤害减半，对付水晶推荐使用逆转的高级以太，一次消耗水晶200的MP，如果高级以太不足就用以太，消耗几次后水晶就没有MP用魔法攻击了，任人宰割。

之后的幽灵Boss，还有研究所的Cid，难度都非常大，尤其是Cid，因此这里该补充下我方的装备，增加战斗力了。

龙の须，攻击力100，在**ルース**魔石矿/**ラツシエ**桥。

忍刀**おろち**，攻击力94，在**ルース**魔石矿/第11矿区采掘厂。如要入手这两件装备，必须得到11矿区的钥匙，而得到这个钥匙的方法是打倒A级讨伐任务的**アントリオン**。

讨伐任务 アントリオン

HP：106499 风弱点，病毒、迟缓有效

难度相当大的讨伐任务。

BOSS分析：攻击敌对心高的目标，反击，濒死攻击力UP，HP50%以下的时候发动无视回避的攻击、攻击伤害量上升。

技能有**アグレッサー**（HP20%以下使用，效果是普通攻击CT0）、**押しつぶす**（小范围物理攻击，伤害约850）、**かみつき**、捕食（吃掉同伴，使自己等级上升20%）

通常攻击能打500左右的伤害，如果HP50%以下，发动无视回避、攻击伤害量上升的能力，Vaan即便有1000以上的HP也挡不住。

装备配置：

Vaan：**マインゴーシュ**、**フレイムシールド**、**魔人の帽子**、**忍びの衣**、晓之断片

猎人：影缝い、**ブロンズヘルム**、**ブロンズアーマー**

药剂师：**ニホパラオア**

战术打法：该Boss有个致命弱点就是会中病毒状态，这个状态会让Boss的最大HP和当前HP相等，也就是说，Boss的HP永远保持100%的状态，Boss也不会出现濒死状态，也不会出现HP50%的无视回避状态。用逆转效果的C9H8O4即可让它中病毒状态。

到Boss所在地的路上有很多蝙蝠和螳螂，蝙蝠用睡眠药催眠，螳螂用逆转的凤凰尾秒杀，在Boss的洞口，踩掉所有陷阱，以防战斗中出现不测，先让Vaan冲进入，这时螳螂和Boss都会冲出来攻击Vaan，让药剂师在后面使用逆转的凤凰尾秒杀杂兵螳螂，需通过换装备取消用药的Action时间，不要让Boss捕食到同伴（如果发现Boss捕食同伴就Load吧），然后让药剂师用逆转药让Boss中迟缓、病毒状态。然后调出濒死的猎人来攻击，因为Boss是攻击敌对心高的目标，如果让Vaan回复自己HP，让猎人攻击，猎人很可能经常被Boss反击打死，让Vaan攻击，后面随便让一个角色出来回复Vaan的HP，这样可以保持Boss对Vaan的敌对心，而不会攻击猎人，Vaan和猎人切忌要一人站Boss的一个方向，因为Boss的**押しつぶす**是范围攻击。因为迟缓状态是不能重复加的，因此要注意Boss身上的迟缓状态，一旦发现消失了就让药剂师出来及时补上，否则回复速度会远赶不上Boss的攻击速度。

整个战斗过程非常漫长，因为有看不见敌人HP的损耗量，只要坚持住就能胜利。

难度：7

难点：坚持，坚持就是胜利。

讨伐完成后到**フォーン**海岸拿11号矿区的钥匙。矿区内入手**龙の髭**和**おろち**。



↑攻击力94的忍刀**おろち**入手。

这里把Fran转职为弓使，考虑到弓箭手的执照盘在走轻装备的同时也能使用武器，执照路线为：轻装备3→轻装备4→轻装备5→轻装备6→轻装备7→轻装备8→弓装备7

ペルセウスの弓的目前入手方法是通过交易品，同时还能入手冻**て**云**の**矢。

材料为：

冰**の**魔晶石×7（**ゼルテニアン**洞窟的小恶魔**ブエル**中等几率掉落，逆转凤凰尾秒杀）

大牙×4（偷盗**ツイッタ**大草原的飞龙**ワイバーンリード**，高几率入手）

南　O**の**风×2（**ツイッタ**大草原/**オリフザックの**丘的**ワイルドダイル**，有8%的几率掉落，需要有狩人心得）

到**サリカ**树林去偷盗南瓜头的**さけびの**根，3个可获得交易品，得到10个**エクスポーション**。

给赤魔学习白魔法3→时空魔法2。

准备完毕后返回地下宫殿。

BOSS アーリマン

HP：62149 圣弱点，迟缓有效

分身：アーリマン

HP：700 圣弱点，迟缓、黑暗、油有效

BOSS分析：攻击HP少的对象，如果对象全体处于死之宣告状态，就随机选择对象攻击。

在HP少于60%、40%、20%的时候，会使用分裂，第一次分裂出一个，第二次4个、第三次8个。在HP少于20%的时候，如果所有分身被打掉，就会使用**メーザーアイ**（暗属性攻击，可打1400左右伤害。）除此之外，还会使用**ファイラ**、**ブリザラ**、**サンダラ**、**タクシク**、**ドンムブガ**、幻惑**のまなざし**(范围混乱)、死**の**宣告

装备配置：

Vaan：**マインゴーシュ**、**フレイムシールド**、**魔人の帽子**、**忍びの衣**、晓之断片

猎人：**おろち**、**ブロンズヘルム**、**ブロンズアーマー**

枪骑士：**龙の髭**、**ブルゴネット**、**シールドアーマー**、**钢のゴルゲット**

弓使：**ペルセウスの**弓、**アダマン帽**、**アダマンベスト**

药剂师：**ニホパラオア**

赤魔：魔装备1

战术打法：对于Boss的范围魔法，Vaan倒是没问题，进攻型的角色会被一击必杀，因此，战斗前，给所有出战角色都加上魔法反射状态。Boss魔法攻击就都没有威胁了；

幻惑**のまなざし**是范围混乱，我方很容易中，如果中了混乱，及时地用药回复，角色的行动槽可通过换装备取消，避免攻击同伴；

Boss分身后，每个分身能力几乎和Boss能力相同，因为都是不死系的，用**エクスポーション**即可完全解决，Boss后面两次分身，分身出来的敌人也会分身，因此，要赶在其他分身继续分身前用**エクスポーション**及时解决；

Boss迟缓有效，追加迟缓效果对战斗非常有利，而且分身是不会解除这个效果的，可根据这个效果来判断真假Boss；

同样还是让Vaan做肉盾，猎人进攻，作战的时候要尽量让赤魔保证全体的反射状态和Vaan的诱饵状态，紧急时候可用反射魔片来加反射状态。在Boss最后剩余1个分身的时候，不要消灭最后一个分身，因为**メーザーアイ**的伤害非常恐怖，让最后一个分身处在黑暗状态，这样分身就不能击中Vaan了。这一战操作很重要，用**エクスポーション**消灭Boss分身的时候，务必换装备取消Action时间。

难度：6

到达帝都**アルケイディア**后补充大量的高级回复剂，推荐99个。

ドラクロア研究所

突入研究所，对于本次极限通关来说，研究所内没有什么值得拿的，直接奔向顶层。

BOSS ドクター・シド

HP：72989 圣弱点，沉默有效

兵器：ルーク×4 HP：9859 全属性减半，死之宣告有效

BOSS分析：シド的物理防御高达83，魔法防御94，如果直接攻击シド，一刀不会上百。但是每打掉一个ルーク，シド的防御就会下降10，全灭后就下降40。因此，是必须先打倒4个ルーク的。

攻击射程很远，但是主要选择攻击距离他最近的对象。受到几次物理攻击后就会进入物理攻击无效化的状态，约2分钟时间。

ルーク特点：攻击射程非常远的物理攻击，随机选择对象攻击，当第一个被打倒时，其余兵器HP全回复，异常状态全解除，当被打倒两个时，剩余两个兵器获得攻击CT0的效果，攻击速度非常恐怖。4个兵器会给シド加状态和回复，按照リジエネ→プロテス→シェル→アルダ→攻击→アスピル→攻击→ケアルダ→攻击→リフレク的行动路线行动。

装备配置：

Vaan：マインゴーシュ、フレイムシールド、魔人の帽子、忍びの衣、晓之断片

猎人：おろち、ブロンズヘルム、ブロンズアーマー

枪骑士：龙の髭、ブルゴネット、シールドアーマー、钢のゴルゲット

赤魔：魔装备1

战术打法：先消灭Boss周围的ルーク。进入Boss战前，保持Vaan处在プロテス和诱饵状态，战斗速度设为慢速，Boss锁定Vaan后猎人和赤魔出击，猎人的Gambits设为攻击HP最少的敌人，因为Boss攻击都比较单调，只会攻击单体，因此，只要Vaan一直处在诱饵状态，其他人就都很安全，基本上Boss行动4次Vaan的诱饵状态就会消失。在消灭2个之前，Vaan完全能回复过来，Boss出现会心一击，就让赤魔协助回复。消灭2个之后，剩下两个攻击CT0，非常疯狂，这时需要Vaan每次回复都换装备来取消Action时间，不然是回复不过来的…坚持打掉最后两个基本就等于胜利了。

消灭シド作战：ルーク全灭后シド会对自己使用加速魔法，在之前让他中沉默则不会，之后シド不做任何攻击，向门口走去，这个是放必杀的征兆，在シド走向门口之前可攻击几次，之后就缩回Vaan外的所有人，必杀450左右伤害，下次必杀要等シド行动24次后才会使用，这时可调出濒死的猎人和枪骑士，都给自己加上狂战士状态猛攻，每击1300左右伤害，注意在Boss每行动3次后还是要换出赤魔给Vaan加诱饵状态。

难度：7

难点：战斗节奏快，赤魔的诱饵魔法成功率决定成败，因此要在状态消失前一段时间提前使用。

第四部分

幻妖の森

BOSS ラフレシア

HP：72989 风弱点，沉默、黑暗、迟缓有效

BOSS分析：虽然Boss会使用多种魔法攻击，但是对沉默、黑暗不免疫，沉默状态下连呼叫同伴都不能，剩余的攻击方式都属于物理攻击，包括孢子乱舞也是，这两个状态让这个Boss变得彻底的简单了。

装备配置：

Vaan：マインゴーシュ、フレイムシールド、魔人の帽子、忍びの衣、晓之断片

猎人：おろち、ブロンズヘルム、ブロンズアーマー

枪骑士：龙の髭、ブルゴネット、シールドアーマー、钢のゴルゲット

赤魔：魔装备1

战术打法：战斗前让Vaan诱饵状态，猎人和枪骑士为濒死(HP1/16以下的濒死)的狂战士。进入战斗后让药剂师对Boss使用逆转的万能药，缩回药剂师，让两打手上，每击1000多，随便一连就是7～12连击，是本次游戏以来斩的最爽的一次，在Boss的HP20%以下的时候会用一次孢子乱舞，因为Boss黑暗状态，这个命中率非常低，运气好可以不死人。

难度：3

难点：注意赤魔出来给Vaan加诱饵状态时，MP消耗很快，一定要注意回复。

去古代都市前，可准备一些素材拿交易品魔人の装备，虽然这里已经可以获得“植物制の防具”的轻装备了，但是要穿该装备Vaan需要开启10个执照盘…

高级毛皮*8：偷盗幻妖之森的狼ケルベロス或打死幻妖森的狼掉落，狼吃停止状态，可停止住再打。

高级なめし革×7：幻妖森的ベヒーモス和蛇バジリスク掉落

暗の魔晶石×7：幻妖森的タルタロス偷盗或掉落。

卖掉以上素材入手魔人の帽子和魔人の胸当て

古代都市ギルヴェガン

到古代都市后，回城务必补充99个ン?カイの砂，为下面的战斗做好充分的准备。

BOSS 守护像ダイダロス

HP：65644 圣弱点，沉默、混乱有效

BOSS分析：具有濒死攻击力和防御力上升的能力，HP60%以下时攻击无视回避，由于该Boss混乱有效，如果能控制好Boss，可以不受任何伤害就胜利。

装备配置：

枪骑士：龙の髭、ブルゴネット、シールドアーマー、钢のゴルゲット

药剂师：ニホパラオラ

战术打法：开始就让药剂师用逆转的ン・カイの沙，等Boss攻击自己解除后又让药剂师使用逆转的ン・カイの沙，但是，这样打即便99个ン・カイの沙用尽Boss也不会死，由于我方没有魔法攻击角色，让物理攻击的也可以。

枪骑士处于濒死状态，关掉Gambits，当Boss攻击自己，马上让药剂师使用ン・カイの沙，在ン・カイの沙起效果前让枪骑士攻击，枪骑士攻击完毕后让他移动到攻击范围外，等行动条增加，通常行动条加满后Boss才攻击自己，在Boss攻击自己的时候让枪骑士进入范围，即可攻击到Boss，然后再移出攻击范围…

药剂师使用ン・カイの沙→枪骑士在射程外加行动条→Boss攻击自己→枪骑士移动到射程内攻击Boss→药剂师使用ン・カイの沙……如此循环即可。

ン・カイの沙消耗量约50。

难度：2

战后回城准备99个ン・カイの沙，在幻妖之森/思の最果て,入手冰属性的枪トライデント。

BOSS タイラント

HP：180428 冰弱点，雷吸收，混乱有效

BOSS分析：攻击最近的敌人，攻击无视回避，濒死攻击力UP，HP50%时魔法CT0，会各种范围攻击魔法，如果不用混乱战术难度很大。

装备配置：

枪骑士：トライデント、ブルゴネット、シールドアーマー、钢のゴルゲット

药剂师：ニホパラオラ

战术打法：但是这个Boss和前面那位有所不同，它的行动时间非常短，不能是看到混乱的Boss行动攻击自己了再扔混乱药了，那样一般是来不及的。必须掌握好时间在Boss攻击自己之前就扔出ン?カイの沙，然后枪骑士攻击和Boss攻击几乎同时，攻击完后混乱药刚好起作用，掌握好时间是胜利的关键。

难度：4

难点：时间掌握很重要，必须在Boss攻击自己前就扔出药，等攻击完自己药刚好起作用。

水晶世界クリスタル・グランデ

让药剂师学习时空魔法1，这个魔法可以说是专门为打这个Boss而学的。

BOSS 射手座シュミハザ

HP：91136 全属性弱，全属性吸收，ドンムブ有效

BOSS分析：攻击无视回避，反射贯通，濒死攻击力UP，濒死防御力UP，而且普通攻击CT1，20%的会心一击，追加病毒状态，最让人头疼的是，每行动8次就会使用一次无属性的高级魔法，对于当时Vaan的HP来说，绝对是一击必杀，在自身HP低于60%的时候使用MP消费0，HP低于40%的时候使用通常攻击CT0，HP低于20%使用魔法攻击CT0，其行动素质和隐藏Boss相匹敌了，难度非常大。

装备配置：

Vaan：マインゴーシュ、フレイムシールド、魔人の帽子、魔人の胸当て、晓之断片

猎人：おろち、ブロンズヘルム、ブロンズアーマー

枪骑士：龙の髭、ブルゴネット、シールドアーマー、钢のゴルゲット

药剂师：インディゴ

赤魔：魔装备1

战术打法：如果到了这里没有人能给Boss追加ドンムブ状态，除非你有N多的圣光魔片，能在Boss施法前扔出来拖延施法时间，乘机攻击。

能给Boss追加ドンムブ状态战斗会变得很轻松，进入战斗前就让Vaan处于2倍HP和诱饵状态，一进入战斗就让药剂师装备无视活力的首饰对Boss用ドンムブ，成功率非常之高，控制Vaan在Boss的射程之外，赤魔只要让Vaan保持诱饵状态，Boss就会一直锁定着Vaan，而不会攻击其他角色，和打之前的恶魔墙方法类似，然后再让猎人出击上去连击。因为ドンムブ状态不能叠加，因此在Boss状态消失时要及时的换出药剂师给Boss补上。虽然Boss濒死的时候防御力大幅上升，但是按照这个方法打下去胜利也是迟早的事。

难度：6

难点：有ドンムブ魔法就没有难点。

入手契约之剑，NPC加入。

リドルアナ大瀑布

BOSS 僵尸龙ハイドロ

HP：203800 圣弱点，暗吸收，迟缓、混乱、油有效

BOSS分析：行动类似于之前的龙**タイラント**，但是在它剩余HP60%的时候攻击无视回避，攻击伤害1.2倍，剩余HP30%的时候攻击CT0，魔法CT0，濒死攻击力2倍。

装备配置：

枪骑士：**ホーリーランス、ブルゴネット、シールドアーマー、钢のゴルゲット**

药剂师：**ニホパラオラ**

战术打法：战斗分为两段，前半段战术同**タイラント**，后半段在Boss的HP30%以下攻击CT0时，这样药剂师的逆转混乱药是跟不上的，因此在战术上需要做一些变化，改为让Vaan绕圈跑，因为Boss移动速度非常的慢，是追不上Vaan的，只要让Vaan保持诱饵状态，并且和Boss保持比较近但是又不被打到的距离，可以不受任何伤就胜利。这里要在攻击CT0才用这个战术，是因为，在此之前，如果用绕圈跑的战术，Boss追击一段时间后会使用远程攻击，如果用诅咒会给战斗带来很大的麻烦。

难度：5

大灯台

逆转凤凰尾秒杀1层的怪迅速积够黑之珠。

闯大灯台前补充满**ン・カイの**沙、王子**のロづけ**、凤凰尾。

BOSS 玄武パンデモニウム

HP：116678 风弱点，土吸收，其余属性无效，混乱有效

BOSS分析：活力无视，濒死攻击力2倍，HP50%以上80%以下时获得HP消耗攻击的能力，HP50%以下攻击无视回避。

装备配置：

枪骑士：龙**の髭、ブルゴネット、シールドアーマー、钢のゴルゲット**

药剂师：**ニホパラオラ**

战术打法：同样混乱战术，但是这个Boss的行动很慢，战斗相对之前一战容易很多，加上Boss在HP80%的时候会使用HP消费攻击技能，让混乱的Boss攻击自己死得更快。

难度：2

在大灯台中层，消灭完绿色灯台后返回场景，继续消灭红色的灯台，就会打开红色的道路，可以入手火属性的枪**グングニル**。

BOSS 青龙シャーリート

HP：92661 火弱点，水吸收，迟缓、混乱、油有效

BOSS分析：这是一个只会使用物理攻击的Boss，但是开始会对自己使用攻击CT0的能力，然后在水上游走。Boss在水上的时候攻击防御上升10点，并且获得无视回避、伤害减轻30%的能力。上岸这些能力则消失。

装备配置：

弓使：**ペルセウスの**弓、炎之矢、魔人**の**帽子、忍**びの**衣

战术打法：虽然又是一个混乱有效的Boss，但是并不需要用混乱战术。如果我方人员站在岸上不做行动的话，Boss是不会主动攻击，只在水里游来游去，只有在岸上攻击它，让敌对心达到一定程度Boss才会上岸攻击一次，然后继续在水里游。

先让Boss中油状态，让弓使装备炎之矢站在岸上射杀水里的Boss，伤害比较可观，可在岸上一箭一箭地射死Boss，虽然Boss偶尔也会上岸攻击，但是威胁不大。

难度：5

BOSS 白虎フェンリル

HP：189992 土弱点，风吸收，其余属性无效，睡眠、油有效

BOSS分析：具有高几率反击能力，出场后开始必用大绝叫攻击，之后行动10次使用一次，HP20%以下时攻击CT0。

装备配置：

枪骑士：龙**の髭、ブルゴネット、シールドアーマー、钢のゴルゲット**

药剂师：**ニホパラオラ**

战术打法：虽然睡眠有效，但是我方却没有一个魔法系攻击的角色，Boss的攻击力非常高，还是用睡眠打比较安全。

类似混乱战术，睡眠→扔逆转睡眠药，同时攻击打醒Boss→睡眠药起效→扔逆转睡眠药，同时攻击打醒Boss...如此反复，但是Boss有近20万的HP，能否在99个睡眠药使用完前击破它很关键。因此必须在战斗中将攻击者的攻击力提升到最大，这里我是让枪骑士来攻击，因为枪骑士连击率低，不容易出现连击，而且武器龙之须攻击力最高，装备龙之须，使其进入濒死状态，用道具进入狂战士+**ブレイブ**状态，战斗开始就用**デスペルの**魔片取消掉Boss身上的有利状态，这样攻击睡眠下的Boss一击可突破2000。然而因为狂战士的行动速度非常快，扔药是跟不上攻击的，因此必须通过更换药剂师的装备来取消Action时间来跟上节奏。基本在枪骑士的ATB增加到1/5的时候就出手扔药时间比较好，全场战斗对操作的要求比较高。

难度：6

难点：对枪骑士攻击力的提升，对Boss逆转睡眠药和攻击之间的时间控制。枪骑士出现连击会破坏战斗节奏。

战斗前去魔矿刷史莱姆，一方面是刷绿色液体赚钱，另一方面是为了入手**レビテガの**魔片，为狮子座一战至少得准备8个**レビテガの**魔片，99个**エクスポーション**。

BOSS 狮子座

HP：209060 风弱点，土吸收，其余属性无效

BOSS分析：通常攻击敌对心最高的对象，只会3种攻击方式：通常攻击（常用的攻击方式），土属性单体攻击（HP低于80%的时候才会使用），土属性必杀（剩余HP在50%的时候使用气合，然后必然会使用一次，之后每行动8次使用一次）。

虽然攻击方式单调，而且有两项攻击方式都是土属性的，用**レビテガの**魔片就可以回避，但是战斗难度仍然非常的大。Boss自身就带有无视回避、濒死攻击力UP、濒死魔力UP、反击、反击几率UP的被动技能，HP50%的时候会自动获得攻击伤害UP、MP消费0的能力，攻击速度很快，连击率非常的高，濒死时一击可达2300.用护盾状态可以勉强挡住，但是一旦出现连击都在4hits左右，多少条命都撑不住。

装备配置：

Vaan：**マインゴーシュ、フレイムシールド、**魔人**の**帽子、魔人**の胸当て**、晓之断片

猎人：**おろち、ブロンズヘルム、ブロンズアーマー**

枪骑士：龙**の髭、ブルゴネット、シールドアーマー、钢のゴルゲット**

弓使：**ペルセウスの**弓、魔人**の**帽子、忍**びの**衣

赤魔：魔装备1

战术打法：在禁止了伤害逆转的前提下，这里得用到我方绝技"物理绝对防御"的方法了。

首先要介绍下石化这个状态，石化倒计时的时候，石化状态中的角色物理攻击和物理防御都会随倒计时的时间变化而变化，变化量=攻击或防御×倒计时的秒数×0.1，当石化时间为0秒的时候，所受物理伤害的伤害量则为0，即，物理攻击完全免疫。但是石化时间在0的时候仅只有半秒钟的时间。但是，石化状态下同时中了停止状态，那么石化的倒计时则停止在当前秒，由此得出，如果让一个石化状态倒计时为0秒的角色在从战斗中消失前刚好中了停止状态，那么石化的时间将停止在0秒，而不会从战场上消失，这就是FF12里的最强物理人盾。

用逆转的金针，石化剩余1秒的时候用逆转的**クロノスの**泪，药物起效的时候刚好0秒。这个技巧需要战前多练习，熟练掌握。

当然，单纯做出一个石像在那里还不行，因为Boss不傻，不会去打一个不会行动的石像，由于停止状态和诱饵状态是不能共存的，要想Boss去攻击石像，还要利用到另外一个技巧，就是主动变换Boss敌对心。这里介绍下NPC雷达斯的白魔法**アレイズ**，战斗中使用**アレイズ**魔法能让敌人对施法者的敌对心大幅上升，对施法者以外的角色敌对心大幅下降，利用这个魔法，可以让Boss对雷达斯的敌对心大幅上升。这样再让雷达斯瞬间变成石化0秒+停止状态，Boss就会只攻击雷达斯了。

方法步骤：Vaan为诱饵状态，药剂师对雷达斯用逆转金针，石化开始，在石化倒计时刚到2秒的时候，让雷达斯对Boss使用**アレイズ**，因为Vaan保持诱饵状态，因此此时的Boss不会攻击雷达斯，在雷达斯魔法施放后，石化时间为1秒的时候，让药剂师扔出逆转的**クロノスの**泪，在0秒的时候停止住雷达斯。此时等Vaan身上的诱饵状态消失后Boss则会去主动攻击雷达斯了。

战斗前让Vaan保持HP2倍+护盾+诱饵状态，枪骑士、攻击型猎人、NPC都处于濒死状态，且都在狂战士状态，战斗开始让Vaan用**デスペルの**魔片消除Boss的护盾状态，就让3位打手猛砍，可别小看NPC的战斗力哟，一击1400左右，经常10连击；在Boss的HP在80%的时候，对全体使用全体漂浮魔片，防御Boss的地属性攻击和必杀，战术继续同上；在Boss的HP50%之后，只要及时换装取消Action时间**エクスポーション**回复还是能撑住Boss的攻击的；在Boss濒死前，必须用逆转的酒解除NPC的狂战士状态，让Vaan保持诱饵状态，让NPC用完**アレイズ**魔法后进入0秒石化状态。调出枪骑士和猎人攻击Boss到濒死，等Vaan身上的诱饵状态消失的时候，Boss就会去攻击已经石化了的NPC，石像雷达斯受到的物理攻击伤害都为0，此时就让枪骑士和猎人猛攻击Boss，同时让药剂师间断性用逆转的**クロノスの**泪保持住雷达斯的石化状态。在一定时间后Boss的敌对心会渐渐下降，然后渐渐开始攻击NPC之外的角色，因此要在这段时间内抓紧时间击破Boss。

难度：9

难点：对Boss战中停止石化状态在0秒的技术操

作，在Boss攻击石像时能迅速组织起队伍进攻。

战前务必补充够99个**エクスポーション**和99个凤凰尾。迎接下面的3连战。

BOSS 裁判ガブラス

HP：64049 沉默、油有效

BOSS分析：攻击敌对心最高的对象，使用技能**ジャッジマント**（自身为中心范围物理攻击）、**センテンス**（大威力单体物理攻击）、**エグゼクション**（必杀，单体物理攻击，HP50%的时候使用一次，之后每行动12次使用一次）

装备配置：

Vaan：**マインゴーシュ**、**フレイムシールド**、**魔人の帽子**、**魔人の胸当て**、暁之断片

弓使：**ペルセウスの弓**、炎之矢、魔人の帽子、忍びの衣

赤魔：魔装备1

战术打法：因为裁判会使用范围物理攻击，因此只能选择弓使来负责攻击了。战斗开始先消除裁判身上的状态效果，用逆转的**あぶらとり**让裁判中油状态。Vaan一直保持HP2倍、物理护盾、诱饵状态，与裁判近身，让弓使狂战士状态，在远处用炎之矢射杀。虽然没有猎人连击来的效率高，但是消耗很小而且很安全。

难度：4

难点：出现连击时容易回复不过来而导致Vaan死亡。

BOSS ドクター・シド

HP：82093 圣弱点，暗吸收，其余属性减半

召唤兽：**ファムフリート** HP：149060

火弱点，水吸收，其余属性无效

BOSS分析：**シド**的攻击方式比较单调，通常只使用铳攻击敌对心高的敌人，在HP50%的时候召唤水瓶座**ファムフリート**，然后改为攻击离**シド**最近的敌人，自己进入无敌状态，行动20次使用一次必杀S85式炸裂魔炮（中范围攻击）。

召唤兽被打倒后，获得被动能力：伤害反弹、濒死防御UP、濒死攻击UP、回避UP、反击。必杀改为魔　　（90度扇形范围攻击，火属性）。

装备配置：

Vaan：**マインゴーシュ**、**フレイムシールド**、**魔人の帽子**、**魔人の胸当て**、暁之断片

猎人：**おろち**、**ブロンズヘルム**、**ブロンズアーマー**

枪骑士：龙の髭、**ブルゴネット**、**シールドアーマー**、钢のゴルゲット

弓使：ペルセウスの弓、炎之矢、魔人の帽子、忍びの衣

赤魔：魔装备1

战术打法：**シド**的攻击是无视对象防御的，一击650左右，濒死可达到1300，但是物理护盾状态仍然能减轻1/4的伤害，仍然需要Vaan一直保持HP2倍、物理护盾、诱饵状态，如果换装备取消Action时间，回复用**ハイポーション**都来得及，枪骑士濒死+狂战士用圣属性枪攻击，伤害相当可观。

Boss召唤**ファムフリート**后，最好解除枪骑士的狂战士状态，换上火属性枪**グングニル**集中攻击**ファムフリート**，对**ファムフリート**用逆转的**あぶらとり**，**ファムフリート**油状态+火弱点，可让火属性攻击伤害为6倍。这个期间Vaan用**エクスポーション**回复是能承受住**シド**和**ファムフリート**的攻击的，期间的通常攻击威胁也不大，就是Boss放必杀时比较麻烦，Vaan复活枪骑士先去掉其防具，复活后让枪骑士装上轻装备2的帽子，增加的HP即可让枪骑士濒死，看到**ファムフリート**用苍の炮击或必杀时让Vaan及时更换水属性无效的轻装备。

召唤兽击破后，因为**シド**获得伤害反弹的能力，之前的狂战士+圣属性枪进攻的战术不实用了，让枪骑士边攻击边自己使用回复剂回复，同时复活雷达斯一起助攻，因为伤害会反弹5%，所以不能给**シド**造成太大伤害。在**シド**濒死时，攻击力、防御力大幅提高，一次对**シド**造成的伤害只有300左右，打起来非常艰难，这时在**シド**锁定Vaan的时候，可让Vaan绕柱子走，**シド**隔着柱子是不会攻击的，但是如果**シド**没有锁定着Vaan，而Vaan又躲到柱子后面去，这时即便Vaan处于诱饵状态，**シド**还是会攻击其他队友，需要注意。

难度：8

难点：连战补给有限，濒死的**シド**攻防大幅上升，战斗困难。

最终部分

Vaan个人执照限制数+2，Vaan最大执照使用量10

Vaan[防守猎人]：使用量10（轻装备3→轻装备4→小刀装备3→轻装备6→盾装备3→轻装备7→小刀装备4→轻装备9→盾装备6→轻装备11）

Balflear[枪骑士]：使用量7（重装备1→重装备2→重装备3→重装备4→饰品4→枪装备4→龙装备）

Fran[弓使]：使用量7（轻装备3→轻装备4→轻装备5→轻装备6→轻装备7→轻装备8→弓装备7）

Ashe[赤魔→药剂师]：使用量6（饰品4→饰品6→饰品8→饰品12→饰品19→饰品21→魔装备1→时空魔法1）

Penelo[赤魔]：使用量8（时空魔法1→绿魔法1→白魔法3→时空魔法2→白魔法4→里魔法2→白魔法5→绿魔法3）

Basch[进攻猎人]：使用量6（被伤害MP回复→HP+30→濒死时防御UP→濒死时攻击力UP→必杀→忍刀装备1）

进入最终战，最终战是4连战，难度都很大，而且补给是一个大问题，我曾试过让Vaan只开8个执照的时候去打，难度非常大，即便加了2倍HP也很容易被Boss秒杀。为此，被迫将Vaan的执照限制调整到10个。

1. 首先，为Vaan准备轻装备11，该套装目前通过交易品来获得是最简单的方法。

火の魔晶石×8：偷盗幻妖之森的狼。

高　毛皮×9：同样是偷盗幻妖之森的狼，因为偷盗入手几率不如掉落，可以用逆转的停止药把狼停止住，然后再打。

2. 邪神の肉×7：**ルース**魔石矿/**スーニア**平行桥偷盗**デュラハン**入手，或打倒**デュラハン**和**ヘッドレス**掉落。相对来说**デュラハン**掉落几率要高很多。

3. 入手**デモンズシールド**，该物品在大灯台下层/始原の旋回廊的宝箱内100%几率入手，或者偷盗**ルース**魔石矿内的蝙蝠。

入手**イージスの盾**（50的魔法回避，主要是回避最终Boss的个别必杀和贯通**ホーリー**的），偷盗**ルース**魔石矿的宝箱怪**パンドラ**入手。

4. 各类回复剂、凤凰尾均补充99个。

空中要塞バハムート

BOSS 裁判ガブラス

HP：70719 迟缓、沉默、黑暗有效

BOSS分析：优先攻击Basch，但是其他人敌对心上升到一定程度后就攻击敌对心最高的，使用过**アグレッサー**后，集中攻击敌对心最高的目标。攻击方式有**ジャッジマント**（自身为中心范围物理攻击）、**センテンス**（大威力单体物理攻击）、**イノセンス**（必杀，小范围攻击），HP50%的时候强行发生剧情，然后自动获得回避无视、伤害减少30%、魔法CT0、濒死攻击UP、濒死防御UP的能力，并且解除之前所有的异常状态，使用魔法**フルケア**回复HP，然后使用**アグレッサー**获得物理攻击CT0。

装备配置：

Vaan：**マインゴーシュ**、**デモンズシールド**、**ローレルクラウン**、**ラバーコンシャス**、暁之断片

猎人：**おろち**、**ブロンズヘルム**、**ブロンズアーマー**

药剂师：**ニホパラオア**

赤魔：魔装备1

战术打法：战斗开始就给裁判扔一个逆转的万能药，如此在裁判HP50%之前是没有任何威胁的，因为裁判中了黑暗物理攻击命中率大幅下降，可让濒死的猎人上去连击，**ジャッジマント**命中猎人的几率很小。HP50%时出现剧情，回复一切异常状态，剧情完Boss就紧接着对自己使用**フルケア**回复HP，这时必须迅速对裁判使用**リフレガの**魔片，阻止他回复，此时裁判会接着使用**アグレッサー**，需要给他扔一个逆转万能药，继续让他中黑暗，因为之后裁判的攻击无视回避，黑暗能减轻裁判50%的命中。难度最大的就是在裁判濒死的时候，一击能打2000左右的伤害，而且连击率很高。因此，在裁判濒死之前须保证Vaan的物理护盾状态和HP2倍状态，还要加上石化状态才能完全抵挡住。石化倒计时低于5秒的时候基本可以无视Boss的攻击了，在倒计时1秒的时候用金针解除石化，再继续接着用逆转金针石化。

难度：7

难点：濒死后攻击力高连击高，容易被连击致死，由于Boss攻击CT0，Vaan之外的人都是秒杀，如果Vaan死了，很难挽回战斗局面。

BOSS ヴェイン

HP：76755 沉默、黑暗、**スリップ**有效

BOSS分析：攻击敌对心最高的目标，主要使用物理攻击手段，HP50%以下时，每行动12次使用一次必杀，在HP20%的时候必然使用一次必杀。

装备配置：

Vaan：**マインゴーシュ**、**デモンズシールド**、**ローレルクラウン**、**ラバーコンシャス**、暁之断片

猎人：**おろち**、**ブロンズヘルム**、**ブロンズアーマー**

药剂师：**ニホパラオア**

赤魔：魔装备1

战术打法：因为Boss不会奔跑，移动速度很慢，先对Boss扔个**バイオの**魔片成功追加**スリップ**状态，再让赤魔让自己中诱饵状态，绕场跑，猎人在后面追打。满足必杀条件时Boss仍然会使用必杀，但是因为Boss移动很慢，威胁也不大。

难度：4

难点：拉萨会使用**エクスポーション**回复我方濒死的猎人，导致猎人攻击力和连击数都大幅下降，因此战斗时间比较长。

BOSS ヴェイン=ノウス

HP：104210　　迟缓、油有效

剑：**セフイラ**×5 HP：12121 弱点属性根据剑的颜色决定

BOSS分析：Boss和剑都随机选择目标攻击，在Boss的剩余HP低于20%的时候，剑会集中攻击Boss所选择攻击的目标，自身附带濒死攻击力UP、高几率反击、MP消耗0的自动能力。每打倒一把剑Boss的攻击力就下降1点，同时获得与剑相对应的属性无效。攻击手段有普通物理攻击、**ウオタガ**、**エアロガ**、**ファイガ**、**サンダガ**、**ブリザガ**、苍ノ波动（HP最大值5%回复）、红ノ波动（MP最大值10%回复）、断罪（必杀，单体攻击，HP不足80%的时候必使用一次，如果之前剑被全灭，每行动12次使用一次，使用过断罪后，物理攻击力UP）、戒律（必杀，全屏攻击，HP不足65%时必使用一次，如果之前剑被全灭，每行动12次使用一次）、**セフィラの**大树（必杀，超大范围攻击，HP20%的时候使用一次，之后就不再会使用任何必杀攻击）

装备配置：

Vaan：**マインゴーシュ**、**デモンズシールド**、**ローレルクラウン**、**ラバーコンシャス**、晓之断片

猎人：**おろち**、**ブロンズヘルム**、**ブロンズアーマー**



药剂师：**ニホパラオア**

赤魔：魔装备1

战术打法：这场战斗必须在Boss的HP低于80%前打掉所有的剑，剑共5把，A～E分别弱水、冰、雷、暗、圣，对付剑让狂战士的猎人连击即可，因为剑和Boss都会攻击诱饵状态的人，其他队员绝对安全。如果没打掉Boss的剑，在Boss濒死时剑会集中攻击一个目标，伤害非常高。

↑务必让我方都保持魔法反射状态，一方面可以无视敌人魔法攻击，另一方面能4倍反射，给Boss造成很大伤害。

战斗中务必保护好加入的裁判**ガブラス**，他的战斗力不容小视…整个战斗务必用**リフレガの**魔片让我方全体人员一直保持魔法反射状态，如果遇到Boss使用高级火焰魔法时尽量集中，4个人反射回去就是4倍伤害，加上可以给Boss加油状态，那么就是12倍的伤害。打完剑之后把猎人换成枪骑士，用火属性的枪攻击伤害输出要高些，但是Boss会反击，枪骑士容易死，不要给他加太多的状态。Boss濒死时攻击力大幅上升，同之前的**ガブラス**一战，可让Vaan进入石化状态来减轻Boss的物理攻击伤害。

难度：8

难点：保证Vaan存活，注意保持好魔法反射状态，即便有人死亡，复活后首先加魔法反射状态。

BOSS 不灭なるもの

HP：228299 圣属性减半

BOSS分析：HP60%以上攻击距离最近的敌人，HP60%以下随机选择目标攻击。攻击方式有：贯通**ファイガ**（大范围无视反射的火属性魔法）、贯通**ブリザガ**、贯通**サンダガ**、贯通**デスペガ**、贯通**ホーリー**、**ブレイブ**、**フェイス**、**メガフレア**（大范围攻击）、**アセンション**（必杀，全屏攻击）、**ギガフレアソード**（必杀，全屏物理攻击）、**テラフレア**（必杀，超大范围攻击）



行动分为四个阶段：

第一阶段：HP60%以上，较高几率使用通常物理攻击；第二阶段：HP60%以下，固定使用连续魔→**フェイス**→魔法攻击无效化→**アセンション**，魔法无效化持续时间约2分钟，期间使用各种贯通魔法，每行动32回后使用一次**アセンション**；第三阶段：HP40%以下，固定使用**アグレッサー**→**ブレイブ**→物理攻击无效化→**ギガフレアソード**，物理攻击无效化持续时间约2分钟，期间只使用物理攻击，每行动52回后使用一次**ギガフレアソード**；第四阶段：HP20%以下，固定使用绝对防御→**ギガフレアソード**，物理攻击、魔法无效化持续时间约2分钟，期间连续使用物理攻击和各种贯通魔法，在**ギガフレアソード**使用后行动8次后就接着使用**テラフレア**，之后**テラフレア**每行动32次使用一次。

装备配置：

Vaan：**マインゴーシュ**、**デモンズシールド/イージスの盾/アイスシールド/フレイムシールド/**、**ローレルクラウン**、**ラバーコンシャス**、晓之断片

猎人：**おろち**、**ブロンズヘルム**、**ブロンズアーマー**

药剂师：**ニホパラオア**

赤魔：魔装备1

战术打法：

最终Boss战，需要在战斗中做到以下几点：

1. 最好保证Vaan全程存活，因为Vaan死了复活很麻烦，尤其是在Boss攻击CT0的时候，死了基本来不及复活并加好所有状态。

2. Vaan随时保持物理护盾、HP2倍、诱饵状态，尤其是HP2倍状态，即便被贯通**デスペガ**解除须马上补上。

3. 根据Boss的不同攻击而更换Vaan的装备，如物理攻击就用恶魔盾、属性魔法攻击就用对应属性减半或无效的装备。

4. 回复来不及一定要更换装备取消Action时间来达成快速用道具回复。

第一阶段：HP60%以上，较高几率使用通常物理攻击；

这个阶段可尽情的让猎人上去连击，Vaan的物理回避有90，虽然90的物理回避是武器+盾凑起来的，效果明显不如血盾，但是大概能有60%左右的几率回避物理攻击已经不错了。

第二阶段：HP60%以下，固定使用连续魔→**フェイス**→魔法攻击无效化→**アセンション**，魔法无效化持续时间约2分钟，期间使用各种贯通魔法，每行动32回后使用一次**アセンション**；



在Boss使用了**フェイス**后务必抓紧时间用**デスペルの**魔片解除该状态，否则进入了魔法无效状态就无法解除了，那样别想在这个阶段承受住贯通**ホーリー**的攻击。对于Boss的各类攻击换成属性减半的装备可以将伤害减少至1000以下。最好保证Vaan的HP在2300以上，因为贯通**ホーリー**能打2100左右的伤害，同时贯通**ホーリー**动画时间比较长，也是个进攻的好机会。战斗中让Vaan尽量远离Boss，让猎人近战砍Boss，如此Boss的大范围贯通魔法就不会波及到猎人了，给猎人一个良好的连击环境。

第三阶段：HP40%以下，固定使用**アグレッサー**→**ブレイブ**→物理攻击无效化→**ギガフレアソード**，物理攻击无效化持续时间约2分钟，期间只使用物理攻击，每行动52回后使用一次**ギガフレアソード**；在Boss使用了**ブレイブ**后就抓紧时间用**デスペルの**魔片解除该状态，之后Boss进入物理攻击CT0，物理攻击无效化状态，此时我方得完全被动挨打，**ギガフレアソード**能造成约2000的伤害，最恐怖的就是必杀后还来不及回复Boss就可以用物理攻击攻击了，Vaan很有可能被必杀后接着的物理攻击给KO，除非成功回避了必杀或者必杀后的物理攻击。物理无效状态解除后继续让猎人去连击，速战速决。

第四阶段：HP20%以下，固定使用绝对防御→**ギガフレアソード**，物理攻击、魔法无效化持续时间约2分钟，期间连续使用物理攻击和各种贯通魔法，在**ギガフレアソード**使用后行动8次后就接着使用**テラフレア**，之后**テラフレア**每行动32次使用一次，**テラフレア**可以装备**イージスの**盾一定几率回避。



绝对防御后又要被动挨打2分钟，这个阶段不但会用物理攻击，还会各类贯通魔法，这个阶段一定要保持Vaan的HP为最大值，因为**テラフレア**能打Vaan 2822左右的HP，刚好不能打死Vaan，非常的惊险，对于Boss必杀后一定要换回**デモンズシールド**装备。在绝对防御解除后，Vaan远离Boss，让猎人在前线猛攻。这个阶段运气成分也比较高，如果遇到Boss贯通**デスペガ**后紧接着**テラフレア**，那么Vaan是必死的。Boss最后4000的HP，有什么道具都尽情用上吧……

难度：10

难点：保证Vaan存活，保证Vaan的有利状态维持，BOSS取得攻击CT0的能力后，如果Vaan死了很难挽回战斗局势，运气不好容易遇到BOSS必杀后Vaan的HP所剩无几，还没来得及回复接着被Boss物理攻击打死。运气分成较大。

最终战至少要花去2个小时的时间，期间操作一定需要保持清晰的头脑，在本次极限游戏里，操作是非常重要的。通关后出现强New Game模式。

全游戏一共花费52个小时，因为限制执照盘，很多终极装备都无法穿，所以也省去了刷装备的时间，游戏也不会因为刷装备而感到枯燥，游戏的难点就放在了战术的配置和战斗的操作上，这个需要非常了解Boss的行动，针对Boss的特点找出Boss的致命弱点，然后利用弱点有效地安排战术，达成以最弱的状态来战胜Boss。

极限低执照的挑战是永无止境的，目前我的成绩是最高10个，其余队员8个，如果能少用1个，在游戏中都会是另一种难度，甚至战术都完全改变。至于最低使用几个执照能通关，这个如果不去试谁也说不清楚。

翻开这魔法书，

游戏最初的三个问题

游戏最初的三个问题，会影响工会附加属性（**クランアビリティ**）和工会技能（**クランスキル**）的数值，将此关系排列成表格，三个问题组合排列的变化对应不同的附加属性，最后一个问题结束时所在行的数值，为游戏初始的工会技能值。

问题：

1　夏休みの予定はありますか？（暑假做些什么？）

上　友达**とたくさん**游**ぶ**！（和朋友玩个够）

中　每日**ゲ—ムざんまい**！（玩游戏机）

下　**まじめに**勉强、勉强？（学习）

2　夏休みにやり遂げたいことはありますか？（暑假有什么计划？）

上　５００m泳**げるようになる**！（希望游泳能游到500米左右）

中　战士**のレベルを７５にする**！（将战士练到75级）

下　外国语**を**话**せるようになる**！（希望能开口说外语）

3　学校生活を振り返つての反省、抱负はありますか？（开学有什么要改正的？）

上　授业中**に**注意**されないように**...（上课好好听讲）.

中　**きちんと**早起**きして**...（早上按时起床）

下　宿题**をわすれないように**...（别忘了做作业）

クランアビリティ	回答			初期クランスキル			
	问1	问2	问3	连系	交涉	临应	技量
パワ—アップ2（力量提升）	上	下	中				
	中	中	中	2	2	5	4
	下	上	下	3	3	3	3
かいひアップ2（回避提升）	上	中	下				
	中	上	上	2	2	5	4
	下	中	上	2	2	4	5
スピ—ドアップ2（速度提升）	上	下	上				
	中	下	上	3	3	4	4
	下	中	下	3	3	3	4
ラッキ—2（运气）	上	上	下				
	中	上	中	2	2	5	3
	下	上	中	2	2	4	3
ＥＸＰアップ1（经验值获得量）	上	上	上				
	中	下	中	3	3	4	3
	下	中	中	2	2	4	4
ＡＰアップ1（战斗后可获得技能点）	上	中	上	3	3	4	4
	中	下	下	4	4	3	3
	下	下	下	4	4	2	3
ギルアップ1（战斗后获得金钱数量）	上	上	中	3	3	4	2
	中	上	下	3	3	4	3
	下	上	上	2	2	4	4
クランアップ1（战斗后获得工会货币数量）	上	中	中				
	中	中	下	3	3	5	4
	下	下	中	3	3	3	3
スマッシュアップ1（MVP能量槽）	上	下	下	5	4	2	2
	中	中	上	2	2	5	5
	下	下	上	3	3	3	4

ファイナルファンタジー タクティクス

FINAL FANTASY TACTICS A2

□文/龙马

NDS	本刊译名：最终幻想战略版A2——封穴的魔法书				CERO A
	SQUARE ENIX	5040日元	2007.10.25		
战略模拟	卡带	日版	1人	1024M	

掌握异世界的战斗——

裁判规则

名称	内容	名称	内容
炎属性禁止	禁止使用炎属性的武器和技能	临接行动禁止	不能对邻近的人有所动作
冷气属性禁止	禁止使用冷气属性的武器和技能	远隔行动禁止	不能对距离在两格以上的人有所动作
雷属性禁止	禁止使用雷属性的武器和技能	范围行动禁止	不能使用范围超过2格的行动
三属性禁止	禁止使用炎、冷气、雷三属性的武器和技能	自己行动禁止	不能对自己有所行动
属性しばり	只能使用炎、冷气、雷、风、土、水、	全体行动禁止	不能使用对全体有效的行动
	圣、暗8属性中的武器和技能攻击	HP回复禁止	禁止HP回复
全属性禁止	不能使用炎、冷气、雷、风、土、水、	MP回复禁止	禁止MP回复
	圣、暗8属性中的任一属性	まねっこ禁止	不能模仿在自己之前的人的行动
刃物武器禁止	禁止使用ナイフ、ソード、ブレード、サール、	ノックバック禁止	禁止在战斗中将敌人击退
	刀、斧、骑士剑、大剑、广刃剑等武器战斗	背后攻击禁止	禁止从背后攻击敌人
突きさし武器禁止	禁止使用レイピア、枪等刺突型武器	ミス禁止	禁止躲避
なぐり武器禁止	禁止使用ロッド、杖、棒、ナツ	恶性ST禁止	禁止使用导致不良状态的行动
	クル、ハンマー、メイス战斗	良性ST禁止	禁止使用提升良性状态的行动
飞び道具禁止	禁止使用弓、刚弓、枪、大炮、カード等战斗	全ST禁止	禁止使用所有影响状态的行动
杂货武器禁止	禁止使用乐器、书物战斗	ST变化されるの禁止	禁止使人物状态发生变化
动物爱护	不能攻击モンスター（怪物）	盗まれ禁止	禁止偷盗
ヒュム（人类）爱护	不能攻击ヒュム族（人类）	Rアビリティ禁止	禁止使用R技能
バンガ爱护	不能攻击バンガ族	ダメージ20↓禁止	给与的伤害不能在HP20以下
ンモウ爱护	不能攻击ンモウ族	ダメージ50↓禁止	给与的伤害不能在HP50以下
ヴィエラ爱护	不能攻击ヴィエラ族	ダメージ100↓禁止	给与的伤害不能在HP100以下
モーグリ爱护	不能攻击モーグリ族	ダメージ20↑禁止	给与的伤害不能在HP20以上
シーク爱护	不能攻击シーク族	ダメージ50↑禁止	给与的伤害不能在HP50以上
グリア爱护	不能攻击グリア族	ダメージ100↑禁止	给与的伤害不能在HP100以上
男性爱护	禁止攻击ヒュム、バンガ、ンモウ、	HP20↓禁止	HP不能下降到20以下
	モーグリ、シーク族五个男性种族	HP100↓禁止	HP不能下降到100以下
女性爱护	禁止攻击女性种族ヴィエラ和グリア族	HP200↓禁止	HP不能下降到200以下
异性爱护	不能对异性攻击	MP消费20↑禁止	MP消费不能在20以上
弱者爱护	不能攻击比自己级别低的敌人	MP消费禁止	战斗中不能消费MP
たたかう禁止	不能使用战斗指令(不能进行战斗)	MP消费しばり	战斗中必须消费MP
アイテム禁止	不能使用アイテム指令	スマッシュ60↑禁止	MVP能量槽（スマッシュゲージ）
神兽召唤禁止	不能使用神兽召唤		不能达到60%以上
スペシャル禁止	不能使用特殊指令	仲良し禁止	行动结束时身边不能有同伴
ヒュムA禁止	不能使用ヒュム族（人类）的技能	ひとりぼっち禁止	行动结束时身边必须有同伴
バンガA禁止	不能使用バンガ族的技能	绝对　移动1	战斗中只能而且必须行动1格
ンモウA禁止	不能使用ンモウ族的技能	绝对　移动3	战斗中只能而且必须行动3格
ヴィエラA禁止	不能使用ヴィエラ族的技能	必ず移动	每回合必须移动
モーグリA禁止	不能使用モーグリ族的技能	水进入禁止	不能进入水中
シークA禁止	不能使用シーク族的技能	高さ10↑禁止	不能站在高度是10格以上的地方
グリアA禁止	不能使用グリア族的技能		

小知识及技巧

●裁判规则：

遵守规则，工会附加属性（クランアビリティ）有效，并且战斗结束后可以获得道具或材料奖励。违反规则时，工会附加属性无效，战斗后没有奖励。

●战斗奖励

在遵守规则的情况下，战斗胜利后会得到奖励，初次胜利的奖励为一个道具或材料，连续遵守规则取得胜利的情况下，得到的奖励数量通常为三个。

●攻击效果

从侧面攻击敌人杀伤力是正面的1.5倍左右。从后面攻击敌人的杀伤力是正面攻击的2倍左右。使用附加击退能力（ノックバック）的武器将敌人从高处（2格以上）击落，会使敌人的伤害值加倍。

●对幽灵系敌人的攻击方法

对付僵尸（ゾンビ）和鬼怪（ゴースト）回复类魔法和道具对他们最有效，但要彻底消灭还需使用"破邪"、"净化"这样的技能。

●关于工会技能考试（クラントライアル）

考试中有5个称号可供选择，不同等级的称号对应不同的工会附加属性，但只有先得到1级才能慢慢升到2级乃至最高，例如：在没有パワーアップ1的情况下，挑战"技量初级5"可以パワーアップ1，再连续挑战两次才能得到"3"，并非直接就能获得，列表中对应的也是可以累积挑战得到的最高属性。

●实用战术及小技巧

诱敌：在战斗中将后背露给敌人时，敌人一般都会主动上前攻击你的后背。

●待机的妙用：在战斗中待机，下次轮到自己行动的间隙时间会大大减少，对拥有大魔法的法师非常实用，可以积攒MP，在下一轮的第一时间发起攻击。

●陷阱的妙用：有些种族的职业可以在战斗中设置陷阱，如シーク（西库）族的バーサーカー，敌人踩到陷阱时，除了触发陷阱攻击之外，还会在这一回合不能展开行动，可以结合诱敌使用。

●利用攻击加HP：装备可吸收属性攻击的法衣后，在遭到此属性的武器以及魔法攻击时HP都会增加。

工会技能考试

大家可以根据工会附加属性列表，选择自己需要的属性，在本表中查找与之对应的称号进行挑战，在挑战前最好看清裁判规则，转成成功率较高的职业。这些考试可以反复进行，得到的新称号会将之前获得的称号覆盖，但并不影响游戏的正常进行。注意有些考试即使违反了规则，但只要完成胜利条件就可以通过，所以在考试之前一定要确认清楚。

交涉初级　裁判规则：远隔行动禁止

称号	获得能力	考试内容
かかわり	交涉+3 技量-3 消费时打折1%	击倒2只怪物
おむすび	交涉+6 技量-4消费时打折2%	击倒3只怪物
つながり	交涉+9 技能-5消费时打折3%	击倒4只怪物
まつわり	交涉+12 技能-6消费时打折4%	在4回合内击倒5只怪物
话术士	交涉+15 技能-7消费时打折5%	在3回合内击倒6只怪物

解说：敌人是会使用混乱魔法的怪物，12级左右，场地为6×6的小擂台。

技量初级　裁判规则：たたかう禁止

称号	获得能力	考试内容
一艺	技量+4 交涉-4	3回合从4个桶中找到正解
テクに	技量+7 交涉-4	4回合从4个桶中找到正解
艺达者	技量+10 交涉-5	3回合从6个桶中找到正解
すご腕	技量+13 交涉-6	4回合从6个桶中找到正解
腕きき	技量+14 交涉-7	2回合从6个桶中找到正解

解说：考试内容是在一定回合数内找到正确的木桶，最好选择移动力和速度快的职业，另外注意开局的布阵。

连系初级　裁判规则：MP消费しばり

称号	获得能力	考试内容
おとなり	连系+4 临应-3	打倒2只怪物
知り合い	连系+7 临应-4	打倒3只怪物
おなじみ	连系+10 临应-5	打倒4只怪物
友だち	连系+13 临应-6	4回合内打倒5只怪物
仲よし	连系+14 临应-7	3回合内打倒6只怪物

解说：敌人很弱为10级左右，对其使用魔法攻击有利，场地为6×6的小擂台。

临应初级　裁判规则:三属性禁止(炎、冷气、雷)

称号	获得能力	考试内容
とりあえず	临应+4 连系-3	在4回合内除掉1只怪物
气がきく	临应+7 连系-4	在3回合内除掉1只怪物
しなやか	临应+10 连系-5	在4回合内除掉2只怪物
行きずり	临应+13 连系-6	在3回合内除掉2只怪物
たおやか	临应+14 连系-7	在3回合内除掉3只怪物

解说：除用战斗的方式，还可在3种表情（接近敌人就会出现选项）中选择一种吓跑敌人，敌人为16级左右火属性怪物。

综合初级　裁判规则：ミス禁止

称号	获得能力	考试内容
やり手	临应+4 连系+4 交涉+4 技量+4	打倒4只怪物
切れ者	临应+8 连系+8 交涉+8 技量+8	打倒5只怪物
ハッスル	临应+12 连系+12 交涉+12 技量+12	打倒6只怪物
手だれ	临应+16 连系+16 交涉+16 技量+16	在4回合内打倒6只怪物
くろうと	临应+20 连系+20 交涉+20	在3回合内打倒6只怪物
	技量+20 消费时打折5%	

解说：敌人会使用缓速、陨石魔法，即使违反规则也可通过考试。

交涉连系 裁判规则：MP消费禁止

称号	获得能力	考试内容
おしゃべり	交涉+7 连系+5 技量-4	4回合内击倒2只怪物
	临应-3 消费时打折2%	
寄り合い	交涉+13 连系+11 技量-6	4回合内击倒3只怪物
	临应-4 消费时打折4%	
だんらん	交涉+19 连系+17 技量-8	3回合内击倒2只怪物
	临应-5 消费时打折6%	
意气投合	交涉+25 连系+23 技量-10	3回合内击倒3只怪物
	临应-6 消费时打折8%	
交连No.1	交涉+31 连系+29 技量-12	2回合内击倒2只怪物
	临应-7 消费时打折10%	

解说：敌人可以使用即死魔法，不过需要耗费两个回合（蓄力——释放），另外魔法师型的职业在本局极为不利，场地为长条形走廊，本阵与敌人的距离为6格。

连系技量 裁判规则：飞行道具禁止

称号	获得能力	考试内容
铁の手	连系+7技量+5临应-4交涉-3	4回合内调查4个魔
		法壶（4个怪物）
银の手	连系+13技量+11临应-6交涉-4	4回合内调查5个魔
		法壶（4个怪物）
金の手	连系+19技量+17临应-8	4回合内调查6个魔
	交涉-5消费时打折1%	法壶（5个怪物）
神の手	连系+25技量+23临应-10	3回合内调查7个魔
	交涉-6消费时打折3%	法壶（5个怪物）
连技No.1	连系+31技量+29临应-12	3回合内调查8个魔
	交涉-7消费时打折5%	法壶（5个怪物）

解说：敌人会使混乱魔法和俄罗斯转盘（转到谁谁死，不分敌我），使用速度和弹跳好的职业有利，场地为14×7左右的山脊（逐渐升高），另外，需要相当的运气。

技量临应 裁判规则：飞行道具禁止

称号	获得能力	考试内容
べんり屋	技量+7临应+5交涉-4连系-3	4回合内找到3个发
		光点（3个敌人）
入り用	技量+13临应+11交涉-6连系-4	4回合内找到3个发
		光点（4个敌人）
重宝	技量+19临应+17交涉-8	4回合内找到4个发
	连系-5消费时打折1%	光点（4个敌人）
お宝	技量+25临应+23交涉-10	3回合内找到4个发
	连系-6消费时打折3%	光点（4个敌人）
技临No.1	技量+31临应+29交涉-12	3回合内找到5个
	连系-7消费时打折5%	发光点（5个敌人）

解说：找到发光点以及本回合结束时发光点都会自动改变位置，速度型职业有利，另外，注意待机的使用，场地为16×13大小的平原。

临应交涉 裁判规则：弱者爱护

称号	获得能力	考试内容
取り持ち	临应+7交涉+5连系-4	坚持2个回合（4个
	技量-3消费时打折1%	敌人23、28级左右）
かけはし	临应+13交涉+11连系-6	坚持2个回合（6个敌
	技量-4消费时打折2%	人23、28、30级左右）
仲人	临应+19交涉+17连系-8	坚持3个回合（6个敌
	技量-5消费时打折3%	人28、30、33级左右）
世话役	临应+25交涉+23连系-10	坚持3个回合（6个敌
	技量-6消费时打折4%	人30、33、38左右）
临交No.1	临应+31交涉+29连系-12	坚持3个回合（33、
	技量-7消费时打折5%	38、40级左右）

解说：敌人级别较高，最好选择有速度、灵活的职业，躲开敌人、两不相伤，就可顺利通过，场地为中空的13×13左右的大草地。

综合上级 裁判规则：ダメ－ジ20↑禁止

称号	获得能力	考试内容
ベテラン	临应+24连系+24交涉+24	4回合内击败怪物
	技量+24，消费时打折8%	（第3回合有1个增援）
名取り	临应+28连系+28交涉+28	4回合内击败怪物
	技量+28，消费时打折10%	（第3回合有2个增援）
エ－ス	临应+32连系+32交涉+32	4回合内击败怪物
	技量+32，消费时打折12%	（第2回合有3个增援）
びかいち	临应+36连系+36交涉+36	3回合内击败怪物
	技量+36，消费时打折14%	（第2回合有2个增援）
综合No.1	临应+40连系+40交涉+40	3回合内击败怪物
	技量+40，消费时打折20%	（第2回合有3个增援）

解说：敌人为45级左右，因为规则所限，所以不能使用武力攻击毙敌，建议使用石化魔法，地点为6×6左右的小擂台。

技量上级 裁判规则：冷气属性禁止

称号	获得能力	考试内容
目きき	技量+19交涉-8消费时打折1%	3个回合内在4个木桶
		中找到正解（2只怪物）
绝技	技量+22交涉-9消费时打折2%	4个回合内在4个木桶
		中找到正解（3只怪物）
名工	技量+25交涉-10消费时打折3%	3个回合内在6个木桶
		中找到正解（4只怪物）
大家	技量+28交涉-11消费时打折4%	4个回合内在6个木桶
		中找到正解（5只怪物）
技量No.1	技量+31交涉-12消费时打折5%	2个回合内在6个木桶
		中找到正解（5只怪物）

解说：敌人为20级左右的火属性妖怪，速度及跳跃型职业有利，场地为12×13，最高3到4格的高度。

交涉上级 裁判规则：仲良し禁止

称号	获得能力	考试内容
もりしり	交涉+18技量-8消费时打折6%	打倒2只怪物
かけひき	交涉+21技量-9消费时打折7%	打倒3只怪物
助言者	交涉+24技量-10消费时打折8%	打倒4只怪物
カリスマ	交涉+27技量-11消费时打折9%	4回合内打倒5只怪物
交涉No.1	交涉+30技量-12消费时打折10%	3回合内打倒6只怪物

解说：敌人是20级左右的西红柿怪物，会使用激怒魔法，注意规则，场地是6×6的小擂台。此考试相对比较简单，但要注意千万不要忽视裁判规则。

连系上级 裁判规则：スマッシュ60↑禁止

称号	获得能力	考试内容
亲友	连系+19临应-8消费时打折2%	击倒2只怪物
マブダチ	连系+22临应-9消费时打折4%	击倒3只怪物
家族	连系+25临应-10消费时打折6%	击倒4只怪物
一心同体	连系+28临应-11消费时打折8%	4回合内击倒5只怪物
连系No.1	连系+31临应-12消费时打折10%	3回合内击倒6只怪物

解说：敌人是20级左右的陆行鸟，弱点是雷电等三种属性的攻击，按照规则，意味着每个人的动作不能太多，最好进行集体作战，场地是6×6的小擂台。

临应上级 裁判规则：三属性禁止

称号	获得能力	考试内容
かたがた	临应+19连系-8消费时打折2%	4回合内除掉1只怪物
がてら	临应+22连系-9消费时打折4%	3回合内除掉1只怪物
纵横	临应+25连系-10消费时打折6%	3回合内除掉2只怪物
元转	临应+28连系-11消费时打折8%	2回合内除掉2只怪物
临应No.1	临应+31连系-12消费时打折10%	2回合内除掉3只怪物

解说：敌人是雷、炎、冰3种属性的怪物，20级左右，可以利用3种不同表情吓走怪物，也可以用武力消灭怪物，场地是6×6的小擂台。

转职条件

人类

职业	条件	可入手此职业的任务
ソルジャ—	–	–
シ—フ	战技×1	–
白魔道士	–	–
黑魔道士	白魔法×1	–
弓使い	战技×1	–
パラディン	战技×3	–
斗士	战技×3	斗士の心得(14级)
用心棒	斗技×3	イ—ストランド(25级)
忍者	盗む×4	–
幻术士	白魔法×2+黑魔法×4	–
青魔道士	黑魔法×1	–
猎人	狙う×3	–
导士	白魔法×4	おっきなネコ!?(28级)

西库族

职业	条件	可入手此职业的任务
バ—サ—カ—	–	–
レンジャ—	–	–
ラニスタ	–	ラニスタのほこり(26级)
ヴァイキング	–	グレ—ル样だ!(28级)

维埃拉族

职业	条件	可入手此职业的任务
フェンサ—	–	–
白魔道士	–	–
绿魔道士	–	绿の…?（2级）
弓使い	–	–
精灵使い	白魔法×2	–
赤魔道士	突剑技×1+白魔法×1	–
魔法剑士	–	めざせ魔法剑士!(28级)
召唤士	精灵魔法×2	–
アサシン	精灵魔法×2+狙击×1	アサシンヴィス(13级)
スナイパ—	狙う×2	–

邦加族

职业	条件	可入手此职业的任务
ウォリア—	–	–
ホワイトモンク	–	–
龙骑士	战技×2	龙骑士キュラ(7级)
守护骑士	斗剑技×2	–
グラディエ—タ—	战技×2	–
マスタ—モンク	战技×2+僧技×2	バンバンガ!
ビショップ	僧技×2	–
神殿骑士	祈祷×2	–
炮击士	龙技×2	ブレイヴバンガ
トリックスタ—	拳技×2	幻惑!トリックスタ—(23级)

莫古族

职业	条件	可入手此职业的任务
动物使い	–	–
シ—フ	–	–
黑魔道士	–	–
モ—グリナイト	呼び出す×1	–
枪使い	呼び出す×1	コ—グモ—グ社(17级)
曲艺士	からくり×2	–
からくり士	盗む×2	–
时魔道士	黑魔法×5	–
チョコボ士	呼び出す×2	ボボチョコボ(27级)
魔炮士	からくり×2+枪击×2	炮击音とクポ声と(22级)

恩莫族

职业	条件	可入手此职业的任务
白魔道士	–	–
黑魔道士	–	–
魔兽使い	–	魔兽の心（6级）
时魔道士	黑魔法×5	–
幻术士	白魔法×2+黑魔法×4	–
炼金术师	幻术×2	
里魔道士	时魔法×2	ノ—ベルンモウ
セ—ジ	あやつる×1+白魔法×2	–
学者	–	がくもんのススメ(18级)

古瑞亚族

职业	条件	可入手此职业的任务
猎人	–	–
ラプタ—	–	アイドルの乐器(19级)
バスタ—ド	–	バスタ—ド(44级)
风水师	–	风水门×4(35级到38级)

工会附加属性及入手方法

在下表中对各种工会附加属性的功能作了解释，并将部分属性注明了入手方法，大家可以通过相应的考试来获得自己喜欢的附加属性，在参加考试时可以参照工会技能考试一表，上级考试在乘坐飞空艇到达另一个大陆以后才会出现。

名称	解释	入手方法	名称	解释	入手方法
パワ—アップ1	增加攻击的威力并减少受到打击时的伤害值(变化率：极小)	游戏最初的三个问题	シ—ク强化	强化シ—ク族的攻击力与防御力	技量上级1
パワ—アップ2	增加攻击的威力并减少受到打击时的伤害值(变化率：小)	技量初级3	グリア强化	强化グリア族的攻击力与防御力	连系上级1
パワ—アップ3	增加攻击的威力并减少受到打击时的伤害值(变化率：中)	技量初级5	リジェネ	每回合结束时HP自动回复(回复量：小)	综合初级3
パワ—アップ4	增加攻击的威力并减少受到打击时的伤害值(变化率：大)	技量上级5	リジェネラ	每回合结束时HP自动回复(回复量：中)	综合上级2
パワ—アップ5	增加攻击的威力并减少受到打击时的伤害值(变化率：特大)	技量上级5	リジェネガ	每回合结束时HP自动回复(回复量：大)	综合上级3
かいひアップ1	提高攻击的命中率以及回避率(上升率：极小)	游戏最初的三个问题	MPブ—スト	每回合结束时MP回复量增多	技量临应5
かいひアップ2	提高攻击的命中率以及回避率(上升率：小)	临应初级3	MPせつやく	减少魔法所消耗的MP	连系技量5
かいひアップ3	提高攻击的命中率以及回避率(上升率：中)	临应初级5	なんでも无属性	取消所有武器及技能的属性	临应交涉5
かいひアップ4	提高攻击的命中率以及回避率(上升率：大)	临应上级5	STぼうぎょ1	毒攻击无效	综合上级1
かいひアップ5	提高攻击的命中率以及回避率(上升率：特大)	临应上级5	STぼうぎょ2	毒、くらやみ（命中率下降）攻击无效	——
スピ—ドアップ1	速度提升(上升率：极小)	游戏最初的三个问题	STぼうぎょ3	毒、くらやみ、ちんもく（沉默）攻击无效	交涉连系3
スピ—ドアップ2	速度提升(上升率：小)	连系初级3	STぼうぎょ4	毒、くらやみ、ちんもく、ドンムブ、ドンアク（束缚）攻击无效	交涉连系4
スピ—ドアップ3	速度提升(上升率：中)	连系初级5	STぼうぎょ5	毒、くらやみ、ちんもく、ドンムブ、ドンアク、混乱、	综合上级4
スピ—ドアップ4	速度提升(上升率：大)	连系上级5		チャ—ム（不能使用魔法）、カエル（变青蛙）攻击无效	
スピ—ドアップ5	速度提升(上升率：特大)	连系上级5	ライブラ	在地图上可以看见所有陷阱	将前作《FFT-A》卡带插入主机
ラッキ—1	运气上升，此属性对必杀一击的发动率以	游戏最初的三个问题	スマッシュアップ1	增加MVP能量槽的上升率(上升率：小)	技量临应2
	及特殊指令的出现率有关(上升率：极小)		スマッシュアップ2	增加MVP能量槽的上升率(上升率：中)	技量临应3
ラッキ—2	运气上升，此属性对必杀一击的发动率以	交涉初级3	スマッシュアップ3	增加MVP能量槽的上升率(上升率：大)	技量临应4
	及特殊指令的出现率有关(上升率：小)		APアップ1	胜利后，增加装备技能所获得的经验点(上升率：小)(获得AP+20)	交涉连系1
ラッキ—3	运气上升，此属性对必杀一击的发动率以	交涉初级5	APアップ2	胜利后，增加装备技能所获得的经验点(上升率：中)(获得AP+40)	交涉连系2
	及特殊指令的出现率有关(上升率：中)		APアップ3	胜利后，增加装备技能所获得的经验点(上升率：大)(获得AP+60)	交涉连系3
ラッキ—4	运气上升，此属性对必杀一击的发动率以	交涉上级5	EXPアップ1	胜利后，增加更多的经验值（EXP）(上升率：小)	连系技量1
	及特殊指令的出现率有关(上升率：大)		EXPアップ2	胜利后，增加更多的经验值（EXP）(上升率：中)	连系技量3
ラッキ—5	运气上升，此属性对必杀一击的发动率以	交涉上级5	EXPアップ3	胜利后，增加更多的经验值（EXP）(上升率：大)	连系技量4
	及特殊指令的出现率有关(上升率：特大)		ギルアップ1	胜利后，得到更多的金钱(上升率：小)	临应交涉1
いどうアップ1	移动范围+1	综合上级1	ギルアップ2	胜利后，得到更多的金钱(上升率：中)	临应交涉2
いどうアップ2	移动范围+2	综合上级5	ギルアップ3	胜利后，得到更多的金钱(上升率：大)	临应交涉3
ヒュム强化	强化ヒュム族（人类）的攻击力与防御力	综合初级1	クランアップ1	胜利后，得到更多的工会货币(上升率：小)	综合初级2
バンガ强化	强化バンガ族的攻击力与防御力	技量初级1	クランアップ2	胜利后，得到更多的工会货币(上升率：中)	综合初级4
ン・モウ强化	强化ン・モウ族的攻击力与防御力	交涉初级1	クランアップ3	胜利后，得到更多的工会货币(上升率：大)	综合初级5
ヴィエラ强化	强化ヴィエラ族的攻击力与防御力	连系初级1	盗み/破坏ガ—ド	使道具不会被偷盗或破坏	交涉上级1
モ—グリ强化	强化モ—グリ族的攻击力与防御力	临应初级1	いつでもカウンタ—	即使不装备Rアビリティ技能“カウンタ—”也可以反击	交涉连系5

装备合成表

在商店可以用战斗胜利获得的材料进行装备合成，材料共8种，合成的装备有的附加了特技属性，大家可根据自己想要获得的特技进行合成，根据下表可以选择自己需要的进行合成，以节省材料，另外，合成后必须在商店中购买才能获得。

等级	装备名	材料1	材料2	材料3	附加特技及对应职业	等级	装备名	材料1	材料2	材料3	附加特技及对应职业
C	ならない乐器	爱のフライパン	千年　wの甲	メ—プの木材	ウルフ(魔兽使い) またた	D	古びた书物	罗传の花	コットンフル—材	くさい液	しらべる（学者）　ケ
	突击ラッパ				び(动物使い)		バトルディクト				アルラ（导士）
D	ならない乐器	ジケット铅	サレコウベ	ダンブカの木材	バクナムスプリン(魔兽使い)	B	雷を帯びた装备	雷の石	うずをまいたつる	ディバリ树	武器こうげきりょくUP(猎人)
	子鬼のベル						ニケの弓				
C	ズタ袋 クイゴンブレ—ド	白金	バ—チ树	古い亚麻糸	波动击(斗士)ガ—ド(モ—グリナイト)	D	雷を帯びた装备	雷の石	思い出し草	ウォルトの木材	エアロ(ビショップ) ラム
D	ズタ袋トンファ—	クルゼル黄铜	アガチス树	ア—リマンの羽	净体(マスタ—モンク)		裁きの杖				ウ(召唤士)
D	密セット	バットのしっぽ	抜け壳	大きな羽根	ブ—スト(斗士、グラディエ—	A	かざり弓	大蛇の牙	あやしいキノコ	クラジツゲ	みきわめる(レンジャ—)
	シャドウブレ—ド				タ—)アクセル(モ—グリナイト)		タ—ゲットボウ				精神统一(弓使い)
S	异国の装备 源氏の铠	高级なめし革	兽王の角	クラジツゲ	见切り(パラディン、ラプタ—)	B	かざり弓	大牙	モルボルのつる	グルナットの木材	腕を狙う（弓使い)こうが
A	ぼろぼろのカ—ド	コカトリスの皮	さけびの根	ナゾの液体	カリスマ（トリックスタ—）		ネイルボウ				ぎゃくてん（レンジャ—）
	フラブの2					C	かざり弓	丈夫な骨	うずまいたつる	ケンバス树	足を狙う（弓使い）　ライ
B	ぼろぼろのカ—ド	ピンクのしっぽ	オニオン	エ—テル水	ぶんどる（トリックスタ—）		スパイクボウ				フチャ—ジ（レンジャ—）
	スペ—ドのA					D	かざり弓	抜け壳	丈夫なつる	メ—プの木材	ためる(弓使い)
D	ぼろぼろのカ—ド	ネズミのしっぽ	思い出し草	黄色の液体	プラシ—ボ(トリックスタ—)		ロングボウ				
	スペ—ドの4					S	神の加护を受けた装备	圣翼晶	神木	英雄の药	デジエネ(炼金术士) アル
S	厚めのロ—ブ	大アルカナ	ピンクのしっぽ	虹色の糸	使用MP吸收(绿魔道士、幻术士)		メイスオブゼウス				テマブロウ(セ—ジ)
	ロ—ブオブロ—ド.					B	神の加护を受けた装备	水蛇晶	ロ—ズフイトン树	エ—テル水	エスナガ（セ—ジ）　魔
C	古びた帽子	心のセフィル	なめし革	ビロ—ド	药の知识(炼金术士、レ		生命の锡杖				法の强さUP（炼金术士）
	三角帽子				ンジャ—)	C	神の加护を受けた装备	圣の石	ウォルトの木材	いやしの水	ケアルラ(白魔道士、ビ
C	使い古しの靴	火の石	オオカミの毛皮	良质のウ—ル	トラップ回避(レンジ		いやしの杖				ショップ) キリン(召唤士)
	スパイクシュ—ズ				ヤ—、风水士)	C	神の加护を受けた装备	圣の石	ウォルトの木材	圣战の药	エスナ(白魔道士) ユニ
S	ぼろぼろの服	圣翼晶	高级なめし革	飞龙の翼	见切り（ホワイトモン		浄化の杖				コ—ン(召唤士)
	最后の服				ク、セ—ジ、フェンサ—）	S	ひびわれた杖	圣翼晶	マ—ベニ—树	圣战の药	アレイズ(白魔道士) ホ—リ—(ビ
A	灾いを退ける装备	小アルカナ	圣战の药	虹色の糸	リボン装备可能（导士・トリ		ニルヴァ—ナ				ショップ) フエニックス(召唤士)
	ミノウの宝玉				ックスタ—・からくり士）	B	地力が宿る装备	地の刻印	ロ—ズフイトン树	良质のウ—ル	リジェネ—タ—（猎人)リジェネ—タ—（ス
B	白の装备 白のロ—ブ	知のセフィル	ジングバ—ル	白の糸	MPタ—ボ（白魔道士）		大地の衣				ナイパ—)リジェネ—タ—(からくり士)
A	魔力を帯びた装备	暗王晶	魔力の果实	コウモリの翼	魔法回避(绿魔道士·时魔道士)	C	地力が宿る装备	土の石	アガチス树	クモの糸	ソイルエビテンス(幻术士)スロウ
	魔法のロ—ブ						地龙のロッド				(时魔道士)アスピル(里魔道士)
D	魔力を帯びた装备	タルコフの水晶	小さなキノコ	やわらかコットン	濒死クイック(时魔道士)	D	地力が宿る装备	土の石	スプル—スの木材	古い亚麻糸	恶寒(アサシン)
	魔道士のロ—ブ				魔法ぼうぎょUP(风水士)		猎人の弓				
S	古びた书物	さけびの根	ストラディバリ	とてもくさい液	マッドサイエンス(学者)	S	おおきな弓	圣翼晶	クラジツゲ	风切りの羽根	アルテマショット(猎人)
	エダロ—ア圣典				マジックバ—スト(导士)		セブンスヘブン				
B	古びた书物	小さなキノコ	ケンバス树	ナゾの液体	生态の书（学者）　サ	C	おおきな弓	水の刻印	アガチス树	ふつうの绢糸	ハンティング(猎人) サイ
	エナビア				ンダラ（导士）		ハンティングボウ				フを狙う(スナイパ—)
C	古びた书物	マリオムの花	良质の木材	モルボル酒	雷鸣と烈光の书(学者) ブ	D	おおきな弓	风の石	ダンブカの木材	ア—リマンの羽	ソニックブ—ム(猎人) ポワ
	ア—ナスグリフ				リザラ(道士)		クレインクイン				ゾンベ—ゼ(スナイパ—)

合成，伊瓦利斯的最强装备！

等级	装备名	材料1	材料2	材料3	附加特技及对应职业
D	みならい装备 ブロードソード	ジケット铅	ファランの花粉	–	应急处置（ソルジャー、ウォリアー）オイル剑（魔法剑士）
A	白い光泽の装备 プラチナアーマー	白金	ヘデキウムの花	黄色の液体	重装备可能(守护骑士、ラニスタ、バスタード)
B	白い光泽の装备 プラチナシールド	白金	リュコジウムの花	银色の液体	盾装备可能(ヴァイキング、ラプター)
S	植物制の装备 マンドラゴラの根	ミシディア合金	さけびの根	透明な粘液	トード(炼金术士) バイオ(セージ) リープ(绿魔道士)
B	植物制の装备 オニオンソード	タマガネ	オニオン	圣战の药	コンフュ剑(魔法剑士)
A	ちいさな剑 ジャンビーヤ	クルセイド合金	大牙	しあわせの四叶	アクセサリを盗む(シーフ) 濒死潜伏(レンジャー)
B	ちいさな剑 チンクエディア	ダマスカス	大牙	カロスの花	おたからを盗むLv4(シーフ) 轮つか(曲艺士)
B	ちいさな剑 ゾーリンシェイプ	グレクオ亚铅	修罗の骨	ヘデキウムの花粉	ステンニードル(レンジャー)
C	ちいさな剑 クリスナイフ	ジケット铅	丈夫な骨	トマトのヘタ	放り投げる(曲艺士)
D	ちいさな剑 カルド	ジケット铅	动物の骨	サボテンの実	アイテムを盗む(シーフ) ちんもくガス(レンジャー)
D	ちいさな剑 スクラマサクス	サージス锡	とがつた角	コケダマ	おたからを盗むLv1(シーフ) ボール(曲艺士)
D	怪力の剑 サムソンの剑	クルゼル黄铜	チョコボの皮	忘れ草	パワーブレイク(ウォリアー) パワークラッシュ(ラプター)
B	雷鸣の鸣る装备 ヴァジュラ	雷の刻印	ゾディアック矿石	ヘデキウムの花	メルトダウン(守护骑士) パーフェクガード(ラプター)
C	雷鸣の鸣る装备 ゲイボルグ	雷の石	クルゼル黄铜	テラクオの花	サンダーブレス(龙骑士)
D	雷鸣の鸣る装备 アトモスブレード	心のセフィル	ジケット铅	ファランの花粉	空破斩(斗士) ショット(モーグリナイト)
A	雷力が宿る装备 トールロッド	雷の刻印	リーズストーン	カロスの花	サンダガ(魔道士) ダークトルネード(幻术士) クイック(时魔道士)
C	雷力が宿る装备 雷鸣のロッド	雷の石	ラド亚铅	丈夫なつる	サンダラ(魔道士) テンペスト(幻术士) リフレク(时魔道士)
B	女神の刻印 アルテミスの弓	知のセフィル	タマガネ	月武の花	ハートを射抜く(弓使い)
C	女神の刻印 セイブザクイーン	圣の石	ミシディア合金	タマノモ	かばう(パラディン) パーフェクトガード(守护骑士) アストラ(神殿骑士)
S	すすけたロッド ボムのうで	炎の刻印	元月轮	魔力の果实	レベルSフレア(里魔道士)
A	すすけたロッド リリスロッド	知のセフィル	ミシディア合金	魔力の果实	レベル5ヘイスト(里魔道士)
C	すすけたロッド フォースロッド	力のセフィル	リーズストーン	マリオムの花	グラビデ(里魔道士) アンフェイス(踊り子)
A	まがつた剑 マンガニーズ	冰の刻印	タマガネ	しあわせの四叶	かすめとる（空贼）
B	まがつた剑 ハルパー	水の刻印	タマガネ	あやしいキノコ	アクティーハント（空贼）
S	重い杖 サソリのしっぽ	风の刻印	クルセイド合金	オーレアの花粉	プロトメテオ(炼金术士)
A	重い杖 モーニングスター	风神晶	ミシディア合金	カロスの花	コラプス（セージ）
B	重い杖 ドルイドメイス	火の石	ラド亚铅	ひそひ草	ポイズン(炼金术士) ブライン(セージ、绿魔道士)
C	重い杖 エナジーメイス	暗の石	ラド亚铅	あまい果实	ラスピル(炼金术士) エアロ(セージ) サイレス(绿魔道士)
S	わざもの罗月传武	小アルカナ	枪身支齿车	さけびの根	二刀流(忍者)
A	わざもの徒樱	地の刻印	元月轮	カロスの花	奥义・剃杀(用心棒) 息根止(アサシン)
B	わざもの菊一文字	地の刻印	アインヘリエル	ヘデキウムの花粉	金遁(忍者) 恶梦（アサシン）
C	わざもの阿修罗	火の石	サージス锡	あやしいキノコ	みね打ち(用心棒) 火遁(忍者)
D	わざものくない	土の石	サージス锡	プリマの花びら	投げる(忍者)
A	金色の装备 ゴールドアックス	タマガネ	高级なめし草	黄金タケ	サンダガ（ヴァイキング）
C	金色の装备 ゴールドアーマー	デイブレーウ青铜	地龙の革	トマトのヘタ	濒死ヘイスト(モーグリナイト)
A	格斗家の装备 タイガーファング	アダマンタイト	魔兽のなめし革	カロスの花	地裂斩（ホワイトモンク） うちくだく(バーサーカー)
B	格斗家の装备 力だすき	ミシディア合金	巨人のなめし革	オニオン	矢返し（アサシン・曲艺士）
D	格斗家の装备 ねじりはちまき	爱のフライパン	ウサギのしっぽ	体力の果实	カウンター(バーサーカー、ラプター)
A	サバイバルセット サバイバー	千本针	高级毛皮	トマトのヘタ	生（ホワイトモンク）黄色のメカ（からくり士）とぎすます(バーサーカー)
B	サバイバルセット サバイバルベスト	枪身支齿车	タイガーの毛皮	体力の果实	免疫(青魔道士、魔兽使い)
C	サバイバルセット グリーンベレー	咒われたコイン	タイガーの毛皮	モルボルのつる	矢かわし（弓使い・动物使い）
D	サバイバルセット ジャックナイフ	ジケット铅	ヘビの皮	小さなキノコ	ギルを盗む(シーフ) ギル(曲艺士)
B	使い古しの服 ウィガール	オリハルク	ピンクのしっぽ	リュコジウムの花	肉弹骨断（斗士）
C	使い古しの服 ブリガンダイン	ジケット铅	高级なめし革	月武の花	キャッチ(赤魔道士、曲艺士)
D	使い古しの服 チェインプレート	大时计の齿车	なめし革	ネジネジ草	カウンター(シーフ、ホワイトモンク)
S	ヒマワリの花 トウルヌソル	大アルカナ	ヒヒイロカネ	皇帝のウロコ	龙の魂(ラニスタ)
A	银の装备 银色のコート	知のセフィル	クルセイド合金	アウラウドリル	魔法返し（黑魔道士・ビショップ・风水士）
B	银の装备 银のレイピア	圣の石	爱のフライパン	かがみのウロコ	スタックシャドー(フェンサー) スリッピイレイン(精灵使い) サイレス(赤魔道士)
B	银の装备 银玉铁炮	暗の石	大时计の齿车	ジングパールの壳	ブライン弹(枪使い) サブリメント(エージェント)
C	银の装备 银の弓	风の石	グレクオ亚铅	龙の壳	不死升天(弓使い)
D	银の装备 シルバーソード	冰の刻印	白金	虫の甲壳	スピードブレイク（ソルジャー・ウォリアー）スロウ剑（魔法剑士）
A	冻っている装备 ホワイトファング	冰の石	ミスリル银	修罗の骨	圣印（ホワイトモンク） 青いネジ（からくり士）
C	冻っている装备 アイスブランド	冰の石	アダマン合金	抜け壳	ブリザドタックル(グラディエーター) ヒール(モーグリナイト)
D	冻っている装备 アイスランス	冰の石	药针	斗气のかけら	アイスブレス（龙骑士）
C	燃えている装备 ラバースピア	火の石	クルゼル黄铜	动物の骨	ファイアブレス(龙骑士)
D	燃えている装备 ヴィナスブレード	心のセフィル	サージス锡	–	ボムの抜け壳两手持ち(斗士、グラディエーター)
D	燃えている装备 スカーレット	心のセフィル	药针	ボムの抜け壳	ファイアウィップ（精灵使い）ファイア（赤魔道士）
C	炎力が宿る装备 火轮のロッド	火の石	ラド亚铅	铁の壳	ファイラ(黑魔道士) プロミネンス(幻术士) ヘイスト(时魔道士)
C	光り辉く装备 ライジングサン	火の石	アダマン合金	ボムの抜け壳	破邪(ホワイトモンク) 赤いゼンマイ(からくり士)
D	光り辉く装备 サンブレード	心のセフィル	クルゼル黄铜	ボムの抜け壳	ブリッツ(斗士、グラディエーター)
A	守りの型 プリンセスロッド	力のカプセル	ダマスカス	兽王の角	サザンクロス（幻术士）リバース（时魔导士）
B	守りの型 まもりの指轮	力のカプセル	デイブレーウ青铜	攻龙の壳	ジャミング（炮击士・魔炮士）
C	守りの型 ディフェンダー	风の石	ラド亚铅	斗气のかけら	介抱（パラディン）冬眠（守护骑士）
D	守りの型 守りの杖	水の石	クルゼル黄铜	サンゴのかけら	イフリート（召唤士）
B	占星术士爱用装备 星くずのロッド	タルコフの水晶	アダマンタイト	のかけら	スターダスト（幻术士）エテンド（时魔道士）グラビガ（里魔道士）
S	漆黑の装备 ヘレティック	暗王晶	ミスリル银	吸血の牙	デス(里魔道士) ネイムレスダンス(踊り子)
A	漆黑の装备 デスクロー	暗王晶	アダマンタイト	吸血の牙	黑い块（からくり士）グランドシェイク（バーサーカー）
C	漆黑の装备 ブラックケーナ	暗の石	グレクオ亚铅	サレコウベ	ゾンビ（魔兽使い）ゴースト（魔兽使い）デスサイズ（魔兽使い）
D	漆黑の装备 アポカリプス	暗の石	ラド亚铅	サレコウベ	ラスピル(神殿骑士)
C	まがまがしい装备 ハデスの弓	暗の石	大时计の齿车	修罗の骨	サイドワンダー(猎人) デスシックル(スナイパー)
A	古びた剑 アークエッジ	タルコフの水晶	白金	まだらのウロコ	セイントクロス(パラディン) ソウルスフィア(神殿骑士)
B	古びた剑 ローエングリン	心のセフィル	白金	まだらのウロコ	オーラ(守护骑士) ヘイスト(神殿骑士)
C	古びた剑 ラグナロク	力のセフィル	白金	ジングパール	サイレス(神殿骑士)
D	古びた剑 ライオンハート	タルコフの水晶	ラド亚铅	ドラゴンの骨	守る(パラディン、守护骑士)

等级	装备名	材料1	材料2	材料3	附加特技及对应职业
A	みなれぬ剑	圣の石	オリハルク	龙の壳	ライフデジョン(ウォリアー)龙剑
	レストアエッジ				(龙骑士)ドンアク剑(魔法剑士)
D	みなれぬ剑	土の石	サージス锡	まがつた牙	マインドブレイク(ソルジャー、
	バスターソード				ウォリアー)HP消费魔法(魔法剑士)
B	するどい剑	雷の石	ゾディアック矿石	ラミアのウロコ	デサーム(モーグリナイト)
	パライバブレード				
C	するどい剑	水の石	サージス锡	くるくるドリル	ワイルドスイング(斗
	オグンブレード				士、グラディエーター)
C	するどい剑	水の石	クルゼル黄铜	ジングパールの壳	レジスト(モーグリナイト)
	パールブレード				
D	するどい剑	风の石	ジケット铅	动物の骨	ラッシュ(斗士、グラデ
	アサルトブレード				イエーター)
D	濡れている装备	水の石	サージス锡	いやしの水	カマイタチ(用心棒) 水遁
	村雨				(忍者) 失声(アサシン)
A	青の装备	水の刻印	ミシディア合金	エーテル水	モルボル(魔兽使い)カエルの歌
	青叶の笛				(动物使い)ボム(魔兽使い)
S	神圣なる装备 斩魔刀	圣翼晶	千本针	ガルクスアクア	アルテマシアー(アサシン)
A	神圣なる装备	圣翼晶	タマガネ	ナゾの液体	奥义・冻灭(用心棒)
	天のむら云				解咒(忍者)
B	神圣なる装备	圣の石	アダマンタイト	エーテル水	波动击(ホワイトモンク)
	ゴッドハンド				ずつき(バーサーカー)
B	圣骑士の宝剑	大アルカナ	ミシディア合金	圣战の药	ホーリーブレード(パラ
	エクスカリバー				ディン)
A	さびた枪	地の刻印	元月轮	银色の液体	チャーム弹(枪使い) マネ
	ピースメーカー				ジメント(エージェント)
B	さびた枪	土の石	枪身支齿车	银色の液体	コンフユ弹(枪使い) フ
	カオスライフル				ィーリング(エージェント)
C	さびた枪 ライアット枪	雷の石	大时计の齿车	绿色の液体	サンダ弹(枪使い)
C	さびた枪 ロストガン	风の石	枪身支齿车	黄色の液体	サイレス弹(枪使い)
D	さびた枪 アイアット枪	风の石	药针	にごった粘液	ファイ弹(枪使い)
D	硬く豪华な装备	ラド亚铅	とがつた角	にがい粘液	ギルぶんどる(ソルジャー)大回转(
	ダイアの剑				バスタード)かたメろ!(ラニスタ)
S	轻い剑 トンベリアン	ヒヒイロカネ	飞龙の牙	とてもくさい液	ほれぐすり(レンジャー)
C	轻い剑	水の石	サージス锡	くるくるドリル	ワイルドスイング(斗士、
	オグンブレード				グラディエーター)
D	轻い剑	サージス锡	虫の甲壳	モルボル酒	おたからを盗むLv2(シー
	ロンデルダガー				フ) ヒル(レンジャー)
B	かざり剑	爱のフライパン	ジングパール	ガルクスアクア	ナイトホーク(フェンサー)
	ジェワユース				ゲイジングエビル(精灵使い)
C	かざり剑	药针	抜け壳	真水	アースヒール(精灵使い)
	フルーレ				ケアル(赤魔道士)
D	かざり剑	药针	ラミアのウロコ	真水	タイニーバグズ(フェン
	スティンガー				サー) サンダー(赤魔道士)
A	さびれた重火器	大时计の齿车	大蛇の牙	邪心の生血	テレポ魔炮(魔炮士)
	グアング炮				
B	さびれた重火器	大时计の齿车	サンゴのかけら	あまい粘液	固定炮台(炮击士) エーテ
	ソリッドバズーカ				ルブースト(魔炮士)
C	さびれた重火器	大时计の齿车	ドラゴンの骨	にがい粘液	リロード(炮击士)プロテ
	ディクルム式				ス魔炮(魔炮士)
D	さびれた重火器	大时计の齿车	铁の壳	にごった粘液	バックショット(炮击士)
	オムニス炮				ケアル魔炮(魔炮士)
C	铁でできた装备	爱のフライパン	ジングパールの壳	–	メンテナンス(ヴァイキ
	アイアンアーマー				ング、ラプター)
A	磨かれた斧	リーズストーン	ウサギの毛皮	大牙	ウォークライ(ヴァイキング)
	フランシスカ				
B	磨かれた斧	アダマン合金	クアールの毛皮	大蛇の牙	つなみ(ヴァイキング)
	ハンマーヘッド				
C	磨かれた斧	ジケット铅	ネズミの皮	かがみのウロコ	サンダー(ヴァイキング)
	ブロードアックス				
S	古びた小手	タマガネ	魔兽のなめし革	修罗の骨	反击フリッカー(マス
	兽骨の手甲				ターモンク、ラニスタ)
A	古びた小手	白金	地龙のなめし革	龙の壳	濒死バーサク(守护骑
	ガントレット				士・バーサーカー)
B	古びた小手	グレクオ亚铅	良质の皮	ドラゴンの骨	必杀UP(用心棒・
	ブレイサー				バーサーカー)
B	よごれた盾	ダマスカス	チョコボの皮	アルラウドリル	ギルガメの心(ヴァイ
	チョコボシールド				キング)
D	よごれた盾	クルゼル黄铜	良质の毛皮	ラミアのウロコ	盾装备可能(セージ、
	ラウンドシールド				モーグリナイト)
S	かざり枪 龙のヒゲ	アインヘリエル	飞龙の牙	飞龙の翼	バンガブレス(龙骑士)

等级	装备名	材料1	材料2	材料3	附加特技及对应职业
A	かざり枪 トライデント	元月轮	まだらのウロコ	飞龙の翼	武器こうげきりょくUP(神殿骑士)
C	かざり枪 パルチザン	ディプレーウ青铜	龙の壳	ビロード	气を练る(神殿骑士)
D	かざり枪 ジャベリン	サージス锡	动物の骨	ウール	ジャンプ(龙骑士)雄たけび(神殿骑士)
C	とても硬い装备	土の石	アダマン合金	ネズミのしっぽ	メンテナンス(シーフ、
	アダマンベスト				炼金术士)
B	よごれた手袋	雷の石	アダマン合金	巨人のなめし革	空破斩(ホワイトモンク) おお
	カイザーナックル				あばれ(バーサーカー)
C	よごれた手袋	暗の石	サージス锡	バットのしっぽ	绿の齿车(からくり士) ぜ
	ポイズンナックル				つきょう(バーサーカー)
D	よごれた手袋	土の石	ラド亚铅	オオカミの毛皮	里回し拳(ホワイトモンク)银の元盘(か
	メタルナックル				らくり士)しゅうちゅう(バーサーカー)
A	重い剑	大アルカナ	アダマンタイト	魔兽のなめし革	ソウルクラッシュ(ラ
	ロンパイア				プター)
B	重い剑 岩兽の剑	地の刻印	ゾディアック矿石	巨人のなめし革	シールドバッシュ(ラプター)
C	重い剑	风の石	ゾディアック矿石	クアールの毛皮	はじきとばす(守护骑士)トルネ
	ゾディアック矿石				ド(ラプター)エルシードの剑
C	重い剑	风の石	ゾディアック矿石	なめし革	岩碎破(ウォリアー) なぎはらう
	ストリボーグ				(守护骑士) 片手持ち(ラプター)
D	重い剑	风の石	ラドの亚铅	ネズミの皮	マジックブレイク(ウォリアー)
	ファルシオン				マインドクラッシュ(ラプター)
D	重い剑	土の石	ジケット铅	オオカミの毛皮	スピードクラッシュ(ラプ
	プレデターエッジ				ター)片手持ち(ウォリアー)
S	みなぎる装备	雷鬼晶	白金	高级毛皮	满タン强化(マスターモ
	ジャッジコート				ンク、バスタード)
A	赤い装备 赤のローブ	火の石	アインヘリエル	虹色の糸	リフレク贯通(导士・里魔道士)
D	冰力が宿る装备	冰の石	ラド亚铅	よごれたウール	ブリザラ(黑魔道士)フリーズブリン
	冻雪のロッド				ク(幻术士)ドレイン(里魔道士)
C	风が吹く装备	风の石	ディプレーウ青铜	大鸟の羽根	エアーブラスト(斗士) サンダー
	エアーブレード				アサルト(グラディエーター)
C	风が吹く装备	风の石	咒われたコイン	アーリマンの羽	スワローテイル(フェンサー)シャイニ
	ジンフリッサ				ングエア(精灵使い)プロテス(赤魔道士)
D	风が吹く装备	风の石	クルゼル黄铜	小さな羽根	追いはらう(猎人) 潜伏
	风斩りの弓				(スナイパー)
A	名刀工の一品 正宗	元月轮	透明な粘液	クモの糸	忘却(忍者・アサシン)
S	辉く结晶の装备	ミスリル银	英雄の药	恶魔の羽根	アルテマソード(グラディエーター)
	マテリアブレード				アルテマチャージ(モーグリナイト)
C	かたい锤	クルゼル黄铜	コットンフルー材	にごった粘液	きょうかつ(ヴァイキン
	ウォーハンマー				グ) シェル(绿魔道士)
D	かたい锤	ザージス锡	スプルースの木材	真水	スリとる(ヴァイキング)
	フレイル				プロテス(绿魔道士)
S	贤者の遗品	大アルカナ	金の器	ストラディバリ	属性强化(黑魔道士)
	贤者のローブ				
A	贤者の遗品	大アルカナ	金の器	神木	リフレッシュ(白魔道士)
	贤者の杖				ふたりのジルバ(踊り子)
B	神秘的な装备	心のセフィル	白金	ディバリ树	レイズ(白魔道士) デスペ
	祝福の杖				ル(ビショップ)
C	ほそい剑	冰の石	药针	ゲッコーの木材	ハードインパルス(フェンサー)ホワイトフ
	フランベルジェ				レイム(精灵使い)ブリザド(赤魔道士)
D	ほそい剑	土の石	药针	バーチ树	スラストフェザー(フェン
	エストック				サー) ヘビーダスト(精灵使い)
A	みなれぬ棒 象牙の棒	冰の刻印	ミスリル银	アガチス机	无机の力(风水士)
B	みなれぬ棒	力のセフィル	リーズストーン	良质の木材	工艺の力(风水士) 残精打
	ゴクウの棒				(マスターモンク)
D	みなれぬ棒	心のセフィル	リーズストーン	スプルースの木材	アーマーブレイク(マス
	サイプレスパイル				ターモンク)
S	重い弓 マックスの魔弓	ミシディア合金	修罗の骨	升龙の木片	魔弹の射手(スナイパー)
B	重い弓	ゾディアック矿石	くるくるドリル	クラジツゲ	カウンタフォース(猎人)
	マスターボウ				ウェポンを狙う(スナイパー)
C	重い弓 ツインボウ	ダマスカス	丈夫な骨	ダンブカの木材	助言(猎人)连射(スナイパー)
B	おおきな剑	ゾディアック矿石	サレコウベ	良质の木材	冲击波(バスタード)
	ツヴァイハンダー				
C	おおきな剑	药针	とがつた角	スプルースの木材	マジックブレイク(ソルジャー)气合い
	古代の剑				(バスタード)やみのつるぎ(ラニスタ)
C	おおきな剑	ジケット铅	铁の壳	メープの木材	不意打ち(バスタード)ナイトメア
	ダグリオーム				(ラニスタ) 片手持ち(ソルジャー)
D	おおきな剑	ザージス锡	虫の甲壳	バーチ树	身がまえる(バスター
	ザンクブレス				ド)あんこく(ラニスタ)
D	おおきな剑	クルゼル黄铜	动物の骨	ウォルトの木材	パワーブレイク(ソルジャー)
	バロング				降伏劝告(パラディン)
C	ならない乐器 ガラスの钟	クルゼル黄铜	サレコウベ	ゲッコーの木材	ラミア(魔兽使い)ウール100%(动物使い)

NEW PSP

有关PSP的一切精彩，这里为你尽皆呈现！

iPSP

PSP的走势在最近并不乐观，不仅新款主机的销售热潮迅速降温，连等待发售的作品也变得寥寥无几。目前PSP上已公布的大作仅剩下《战神 奥林匹斯之链》、《最终幻想 狂乱》、复刻版《星海传说》以及《大众高尔夫P2》。PS3现在迟迟不见起色，SCE也打算在力挺PS2和PSP，不过照如此状态下去的话，PSP的未来还真的不容乐观。

S Soft 《MHP 2nd G》宣布推出同捆装 全新掌上狩猎行动明春始动



日前，CAPCOM日前宣布PSP狩猎动作游戏《怪物猎人便携版2nd G（Monster Hunter Portable 2nd G）》将于2008年3月推出，并预定推出新型PSP主机同捆版包装。

《怪物猎人便携版2nd G》是以《怪物猎人便携版2nd》为基础所制作的强化版，玩家将扮演蛮荒奇幻世界的猎人，在大自然进行狩猎与采集，挑战形形色色的怪物。

《怪物猎人便携版2nd G》于9月东京电玩展现场闪电发表，目前已知将继承《怪物猎人便携版2nd》的内容，同时追加新的关卡、怪物、任务，而且集会所的委托任务等级将追加比“上级”更难的“G级”，本作还可以继承《怪物猎人便携版2nd》的存盘继续游戏。

PSP《怪物猎人便携版2nd G》预定2008年3月推出，价格未定。其同捆的限定版主机规格样式也有待后续公开，有心的玩家不妨多多留意。

S Soft PSP战神最新画面放出 太阳神殿妖魔肆虐

SCEA预定2008年推出的PSP动作冒险游戏《战神 奥林匹斯之链（God of War：Chains of Olympus）》，近日放出了新游戏关卡画面。

《战神 奥林匹斯之链》是《战神》系列的首款PSP新作，继承了一贯的爽快砍杀动作过关与机关解谜成分，并借由PSP的3D处理能力，呈现出不亚于PS2的大魄力画面演出。

本次官方所放出的画面，是希腊神话中的太阳神－赫利奥斯（Helios）的神殿，神圣庄严的庙殿，如今也成为妖魔肆虐的巢窟。玩家要操控狂野的斯巴达战士克里托斯，施展浑沌双刃与诸神所赐予的强大魔法来对抗妖魔，并解开神殿重重的机关阻碍。

PSP《战神 奥林匹斯之链》预定2008年3月推出。



←PSP掌机版的《战神》在场景方面丝毫没有缩减规模，依然呈现给玩家们壮阔宏大的视野，令人依然可以延续从前的感动。



↑血腥的杀戮场面自然是少不了的，而且还会加入新的招式。

斯巴达热血燃烧，再度挑战神的威严。

S scoop SCE发布新配色深红PSP 快速充电器随之一同发售

SCEJ于11月6日正式宣布，将于12月13日在日本地区限量推出新配色款式PSP主机“深红（Deep Red）”，预定推出“超值包”与“1 SEG包”两种包装。深红配色新型PSP是SCEJ应众多玩家意见特别推出的，以常用周边配件同捆“超值包”以及可收看行动数字电视的“1 SEG包”方式限量发行。



“PSP深红超值包”中除了标准PSP主机与配件外，还同捆附有主机包、吊绳、擦拭布、32MB记忆棒等常用周边，针对纯游戏玩家所设计，定价22800日元。“PSP深红1 SEG包”则以超值包为基础，并加入移动数字电视接收周边“1 SEG协调器”与1GB大容量记忆棒，针对注重多媒体影音播放的玩家所设计，定价29800日元。

另外，SCEJ还预定于同日推出可单独对PSP电池进行快速充电的“电池充电器（PSP-330）”，定价3800日元。相较于先前仅适用于旧型PSP电池的充电器（PSP-190）来说，本次新推出的电池充电器将可同时适用于新旧型PSP电池。

H Hard 《星海传说》PSP同捆包公布 粉蓝配色主机配合游戏风格

由SQUARE ENIX制作的PSP角色扮演游戏《星海传说 1 First Departure》，现公布了新版PSP主机同捆包的内容。

《星海传说 1 First Departure》是以1996年于SFC上推出的同名作品为基础所重制，大幅强化影音表现，角色设计与系统部分也全面翻新，并加入全语音演出与动画影片。

本次预定推出的新版PSP主机同捆包“星海传说 1 First Departure Eternal edition－”，内含有特制的新版PSP主机（PSP-2000 ZF），以维菊兰配色款式为基础，背面印有游戏标题徽章图样。此外还包括亮银蓝色的特制PSP主机收纳包，以及特别版封面的游戏软件。

PSP版《星海传说 1 First Departure》预定12月27日推出，一般版定价5040日元，新版PSP主机同捆包“星海传说 1 First Departure－Eternal Edition－”定价24840日元。



PSP珍藏作品推荐

PSP近期的作品除《寂静岭 起源》之外，便没有什么值得大家好好研究的了。不过回头看看，这款掌机曾经带给我们的兴奋与激动还真不少，或许我们在期待的闲暇应该再进行一下回味，看看从前的这些经典里面有没有被我们错过的遗憾。

for PSP 最终幻想7 核心危机

●SQUARE ENIX ●动作角色扮演 ●2007年9月13日(日版) ●6090日元 ●1人

《最终幻想7核心危机》是“Compilation of Final Fantasy VII”系列制作计划的PSP原创新作，以《最终幻想7》本传7年前的时空为背景，类型为动作角色扮演游戏。

游戏中玩家将扮演在本传中已死去的神罗公司私设军队精锐成员札克（Zack），与搭档安吉尔（Angeal）并肩作战，体验他在本传之前活跃的经历，以及本传中未知的故事。同时交代了札克与克劳德（Cloud）、爱莉丝（Aerith）、萨菲罗斯(Sephiroth）等本传主要角色们的关系。本作采用全3D方式构成，画面非常精美。战斗则采用传统踩地雷方式，不过并不转换场景，而是直接于移动场景上展开。游戏的战斗是以实时动作方式进行，可动态选择一般攻击、特技、魔法、道具来使用，也可使用防御、回避，具备丰富的策略性。



本作于2004年10月下旬正式发表，在长达2年半的开发之后终于推出。对于很多期盼已久的玩家来说，这款游戏绝对是难得的珍藏。

for PSP 怪物猎人便携版2nd

●CAPCOM ●动作冒险 ●2007年2月22日(美版) ●6090日元 ●1-4人



《怪物猎人便携版2nd》是日本地区最畅销的PSP游戏《怪物猎人便携版》的续篇作品，以PS2《怪物猎人2》的系统为基础，并针对PSP的特性加以改良，加入各种原创新要素所构成。游戏中玩家同样扮演以狩猎各种怪物为生的猎人，在全新的雪山冒险舞台中承接任务，狩猎各种怪物，并借由狩猎的过程收集怪物的犄角、鳞片或皮革等材料，来打造或强化武器装备，并支持无线网络多人联机合作游玩以及任务下载的功能，提供紧张刺激且变化多端的狩猎快感。

《怪物猎人便携版2nd》游戏舞台与据点村庄以雪山为核心，因此整体印象与以往系列不同，游戏角色的装扮也以御寒的雪衣装扮为主。武器、怪物部分则是继承了《怪物猎人2》的设计，并加入了PSP版原创的怪物。由于本作的多人合作模式有非常高的可玩性，因此非常适合同乐。不过其最新作也很快就要推出了，大家也不妨期待一下。

for PSP 皇牌空战X

●NBGI ●空战模拟 ●2006年10月26日（日版）●5040日元 ●1-4人

PSP版《皇牌空战X》是本系列第7作，也是首款于掌机推出的作品。借助PSP优异的3D图形处理机能，细致地将战斗机与广阔场景地形描绘出来。



在战役模式中，玩家需要挑战各种上级所赋予的任务。本模式中并配备了系列中首次登场的“战略人工智能系统”，会依照玩家所作出的作战选择而使得后续的任务内容以及敌人的战略产生变化，让玩家体会身为足以扭转战局的王牌飞行员的感受。在多人游玩模式中，玩家可通过PSP的Wi-Fi无线局域网络，进行系列中首次提供、最多可让4名玩家参与的联机游玩。游戏方式包括战至最后一机的个人对抗战，或两两组队的团体战等，并可让计算机操作机体加入战局，玩家可以自由设定像是点数争夺等各种不同的规则来决定对战的胜负。本作虽然是一款掌机作品，但因为有了方便的多人对战，因此乐趣绝不低于其他版本。

for PSP 山脊赛车2

●NBGI ●赛车竞速 ●2006年9月14日 ●5040日元 ●1-2人

PSP版《山脊赛车》于2004年底随PSP主机同步推出，有着优异评价与销售成绩，成为PSP初期的代表作。而其续篇作品《山脊赛车2》基本架构继承前作，并收录更多的内容，以及加入全新的游戏模式。

游戏中共收录42条赛道（含正逆向），包含街机版以及家用版全系列所有赛道，是系列中最多的一代。此外还收录有62款车辆、42首乐曲，整体内容有大幅的增加。在游戏系统方面，继承了前作首次引进的氮气加速系统，提供大魄力的爆发加速快感以及更具挑战性的操作技巧。



在游戏模式方面，除了承接自前作的“世界巡回模式”、“竞时模式”、“联机对战模式”外，还加入新的“街机模式”、“双人对决模式”和“生存模式”。本作与前作相比，感觉上就是一次内容的增添补完，但是画面依然保持了一贯的高水准，而且可玩性更高，绝对是赛车迷们的首选佳作。

for PSP 圣女贞德

●LEVEL-5 ●战略模拟 ●2006年11月22日（日版）●5040日元 ●1人

《圣女贞德》的题材取自广为人知的英法百年战争悲剧英雄圣女贞德，并于真实历史故事的基础上加入众多虚构幻想的奇幻要素，让玩家体验融合了原创奇幻要素的传奇故事。游戏画面采用全3D绘图，并加入2D卡通动画影片的序幕与剧情演出。

游戏采用传统的回合制战略，并加入角色扮演的成长要素。玩家通过战斗的过程不断地成长、学习各种技能。除了传统的战略攻防之外，游戏中还加入了创新的“炽热点”与“连结防御”系统，强化攻防的战略思考要素。例如在炽热点系统中，玩家操作的角色在攻击敌人时会喷洒出炽热的能量，这些能量如果喷洒到敌人四周的我方角色时，就可以提升该攻击力，如果没有喷洒到，则会在该地点形成炽热点，只要将我方角色移动到炽热点上，同样可以暂时提升攻击力。



for PSP 铁拳 黑暗复苏

●NBGI ●格斗对战 ●2006年7月6日(日版) ●5040日元 ●1-2人

《铁拳5 黑暗复苏》是《铁拳5》的强化改良版，继承原作的游戏内容，并加入许多强化与改良，包括原有角色的招式新增、判定修正，3名新登场角色的加入，包括日夜变化与全新场地的35种格斗舞台，以及角色外观装扮道具种类的大幅增加等等。

于PSP上推出的《铁拳 黑暗复苏》是首款登上PSP平台的《铁拳》系列作，游戏以街机版的《铁拳5 黑暗复苏》为基础移植，收录了街机版的所有角色和基本的要素。而且通过PSP强大的3D图形处理机能，呈现出近似于街机版的画面水准，其操作手感也和街机版相同。

本作的内容非常丰富，除了移植自街机版的部分之外，PSP版还加入了众多新要素，包括原创的片头动画、游戏模式与小游戏等内容，角色装扮自定的功能也加以改良强化，并可通过Wi-Fi进行无线网络对战。本作绝对称得上是PSP上最强的格斗游戏，相信没有任何一个铁拳迷能够抗拒它的魅力。

PSP Hardware Express

PSP-2000发售后已经经过了一段时间，各种周边厂商推出的商品逐渐丰富起来。除了对应新型主机的防护类用品外，一些原有种类的周边也借改版主机推出之势发售了新款商品。

主机的精心防护至关重要 UMD盘的保养也不容忽视

本期专区将继续为大家介绍几款PSP-2000上市后推出的新周边，其中既包括主机防护套，也包括擦拭光头及UMD盘的专用养护工具。很多玩家都很爱惜自己的PSP，在外壳防护及部件保养方面非常重视。Cyber Gadget是位于东京的一家游戏机周边生产商，这家公司近期推出的几款相关产品成了用户们关注的对象。

突出新版气质的硅胶保护套

名称：CYBER-Silicon Jacket（PSP-2000专用）
制造商：Cyber Gadget
价格：开放价格（购入价格：880日元）
颜色：透明黑、透明白、透明蓝、透明粉红、透明紫

为了对应薄型、轻量化的新型PSP-2000，Cyber Gadget特地推出了自家的新型硅胶保护套。10月末发售的第一批只有透明黑和透明白两种颜色，第二批透明蓝、透明粉红与透明紫颜色的版本将于11月中旬推出。本次专区中介绍的是其中的透明白版本。



这款商品的全重只有24克，非常轻便。硅胶素材的表面非常细腻，手感很好。这款商品最大的特征是硅胶层厚度依据前面、侧面和后面等位置进行了调整，不同位置的硅胶厚度也不同。最厚的侧面有3毫米左右，背面两侧的手持部分有2毫米左右，但前面板周围只有1毫米，方向键与□、○、△、×键周围更薄，只有0.5毫米左右。为了不让保护套在玩家玩游戏的时候产生不良影响，厂商将应当做得薄一些的部分和应当做得厚一些的部分分得非常清楚。

硅胶套在液晶屏部分和UMD仓盖部分留下了很大的开口，从这两处就可以将PSP-2000主机套进去。硅胶套内部留下了插进主机螺丝孔的突起，以此来防止游戏时发生错位。

实际将本商品套在主机上之后，保护套与主机的一体感令人赞叹。由于硅胶层的厚度像前面所说的那样进行了专门调整，PSP-2000变薄以后的感觉并没有受损，但背面两侧与侧面等抓握部分的厚度又能产生牢靠的感觉，整体平衡性非常好。此外，从扬声器孔开始，耳机插口、电源拨钮、电源插口、记忆棒插口等部分全部做了镂空处理，各种连接功能都不会因套了这款保护套而受到影响。

在液晶屏下方的START、SELECT等按键上，本商品采用在硅胶内侧对应成型的方式，玩家需要隔着硅胶套按下按键。不过，由于本商品采用了透明颜色式样，玩家可以清晰看到按键的位置和名称，操作非常简便。

在PSP-2000上套着这款保护套的状态下试着玩了玩游戏，感觉不错。L、R键的根基部高度被硅胶套埋住了大约两成左右，感觉与装上保护套之前略微有些不同，但还没有达到操作困难的地步。前方按键周围硅胶层较薄的效果比较突出，按下□、○、△、×键时周围硅胶的弹性感觉并不明显，但操作性良好。

这款商品有些令人在意的地方是模拟摇杆周围的处理。摇杆外缘留下了大约2毫米的余地，但操作时，手指会有碰到硅胶层棱部的感觉。如果将这个部分像方向键或右侧按键那样设计成薄层，并将开口部再向外开大一点，感觉大概会更好。

这款商品的设计上没有什么明显的漏洞。如果硬要找的话，也就是由于不同位置硅胶层厚度不同导致的硅胶拉长以及因开口部过多导致对灰尘防御不完善等地方。不过，这些小毛病都在商品功能的取舍范围内，不可能尽善尽美，因此也不必过于在意。

整体上讲，这款硅胶保护套和主机的一体感非常高，硅胶的扭曲和操作时的错位几乎完全不会发生。另一方面，硅胶的质地与成型也非常好，在保持了PSP-2000机身轻薄的优点下实现了良好的握持感。这款商品虽然采取开放价格，但日本市场上的实际零售价不到1000日元，达到了令人惊奇的性价比。目前的市场上，PSP-2000专用的硅胶保护套种类并不很多，这款商品很有可能在一段时间内成为购机者的"必然选择"。

以全自动方式清洗PSP的光头

名称：CYBER-Lens Cleaner（PSP用）
制造商：Cyber Gadget
价格：开放价格（购入价格：980日元）

这是一款能对PSP主机中用来读取UMD的光头进行清洗的，有些特殊的周边商品。制品的外形采用UMD盘式样，既可以用于PSP-2000，也可以用于旧版PSP主机。

这款商品内置一颗纽扣型锂电池（CR2016），通过小型马达进行全自动的清洗工作。商品接触光头的部分装有保护盖，实际使用时要先取下保护盖使清洗头露出，然后确认PSP的电源处于关闭状态，再将这款商品插入UMD仓中，合上仓盖后就可以进行清洗。清洗所需时间约为5秒。

看完说明书后，立刻用PSP主机进行实验。将清洗工具放入后合上UMD仓盖，清洗工具突然发出很大的马达音，不禁吓人一跳。经过5秒钟左右，打开仓盖，马达声也随之停止。用使用了很长时间的旧版PSP和刚拿到不久的新版PSP-2000分别试验后发现，这款清洗工具比较适合清洗浮尘，而不能除去明显的污迹。

仔细观察这款商品的构造就可以发现，固定UMD的突起部分有一个拨钮，只要拨动拨钮，电源就会被接通。试着用牙签拨动拨钮，清洗工具发出了和放入PSP主机时相同的马达音，同时清洗头开始高速震动。也就是说，只要合上了PSP的UMD仓盖，开关就会被自动开启。因此，在将清洗工具放入主机之前，一定要检查清洗工具上的保护盖是否已经取下。商品上的清洗头非常柔软，即使与光头反复摩擦也不用担心光头被划伤。不过，使用之前最好检查一下清洗头上是否带有明显的灰尘。



通过旋转除去UMD表面的污迹

名称：CYBER-UMD Cleaner（PSP用）
制造商：Cyber Gadget
价格：开放价格（购入价格：934日元）

同样由Cyber Gadget推出的UMD盘面清洗工具。UMD盘外边虽然覆盖着保护壳，但背面的读取部分始终露在外面，盘面上一些细小的灰尘非常难以清除。使用这款商品，就可以清除这些盘踞在盘面上的灰尘。商品使用两节5号电池作为电源。



这款清扫工具的样式像一个UMD盘台座，为了固定UMD，中央轴部分是用磁铁制作的。UMD盘读取部分的对应位置上装设了一个清洗头，台座前方有一个按键，按下它之后就可以开始清洗。商品中附赠了5个替换清洗头，当原先装设的清洗头脏了之后，使用者可以自行更换。

取下电池盒盖装入电池，将UMD架设在清洗工具上，开始尝试进行清洗。清洗中使用的UMD是NBGI发售的《山脊赛车》，于2005年11月17日与旧版PSP-1000同时发售的游戏。虽然UMD的保管还算精细，但由于已经使用了不短的时间，盘面还是积累了一些细小的灰尘。

在清洗工具上盖开启的情况下按下电源键，UMD保护壳内部的圆盘部分开始旋转。回转一段时间后切断电源并取出UMD，此时可以看到，在保护壳开口处清洗头所接触的位置累积了一些灰尘，也就是说，清洗头擦拭过盘面后，将灰尘全部集到了一处。

将聚集在一起的灰尘擦拭掉，这张UMD的清洗就算完成了。保护壳上因为反复使用的细微划伤仍然保持原样，但盘面确实已经被清洗干净了。如果出现了某张UMD盘无法读取的情况，不妨将这款商品与上面介绍的光头清洗工具同时试用一下，或许就能解决遇到的问题。

PSP Software Review

如今，游戏厂商们的制作理念已经越来越趋向多元化，「寻找当年的游戏性」成了被广泛探讨的课题。在PSP上，本着这种思路进行开发的游戏也同样存在。

颠覆正义与邪恶的主次关系 从角色倒错中寻找全新创意

《勇者也敢狂（勇者**のくせになまいきだ**）》是SCE准备于今年12月6日在PSP上发售的一款原创游戏新作。本作采用类似8位机画面的复古风格，题材也是传统RPG中的“勇者与魔王”，但整部游戏中却透出一种古怪的气息。这是因为，这款类型标为“迷宫管理”的游戏完全颠覆了传统RPG中的角色立场，玩家操作的是“魔王”，目的则是要调动一切力量，阻止“勇者”的入侵。

转换视点是形成创意的捷径

在早期RPG中，凡是出现“勇者”的游戏，“勇者”一般都是主人公，而“怪物”与“魔王”则是板上钉钉的反派。在将这种认识作为大前提的RPG游戏中，“铲除邪恶的怪物”或者“打倒迷宫深处的魔王，让爱与和平重新降临世界”之类的游戏主题比比皆是。在游戏剧本创作不够发达，主机表现能力不够先进的时代里，这样的主题可谓顺理成章，人们也没有什么过多的想法。但当RPG制作发展起来之后，这种单纯的背景设定逐渐与玩家们广阔的想象空间产生了偏差。人们不再喜欢将角色们随意标上“善”与“恶”的标签，而是开始从各种角度对世界观的构筑进行思考。



实际上，游戏中拿勇者“开涮”的例子早已不在少数。很多作品中都给勇者贴过“自我中心”“个人英雄主义”的标签，某些风格轻松搞笑的游戏还曾经把勇者刻画成



丑角。在《勇者也敢狂》中，这种设定倾向又一次出现。对于在迷宫中自由生存的魔王与怪物们来说，勇者纯粹是“突然闯入生存环境中付诸暴力的恶人”和“不断欺凌并杀戮怪物们的凶手”，这种家伙是必须同仇敌忾来对付的。

同时，本作之中还使用了“生态系（Biotop）”这个概念。迷宫中的怪物与迷宫中的环境会形成一些小的生态链，这些生态链是怪物们生存繁衍的基础。但是，在勇者的迷宫开拓和击倒怪物的活动中，迷宫的生态会受到破坏，严重影响怪物们的生存。为此，玩家必须在迷宫的构筑和管理中不断击退勇者，重新恢复生态链的完整。也就是说，本作中的“勇者”还代表着“破坏生态平衡的无法狩猎者”的形象。这的确是和传统路线“对着干”的叛逆设定。

这是一款什么样的游戏?

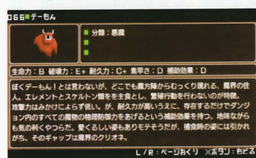
本作的游戏类型是“迷宫管理”，玩家管理的对象就是存在于地下的迷宫。不过，迷宫并不是一开始就存在



的，而是需要玩家自己用“锄头”来开掘。开掘富于战略性的迷宫道路，诱发各种强力的魔物，并管理迷宫中的生态系，使迷宫的守卫能力越来越强大，以抵挡前来进攻的勇者。这就是本作的基本流程。

在本作中，作为玩家兵力的“魔物”是通过开掘迷宫并增加途中的养分来生成的。开掘迷宫时需要消耗“挖掘能量”，支付相应的能量以后，玩家就可以用锄头在土壤中任意开掘迷宫的通道。此时，根据土中魔力与养分的不同，相应的魔物随之产生。除了依据这些数值外，生态链也是生产强力魔物的必要条件。只有当作为食料的下级魔物产生之后，捕食这些下级魔物的上级魔物才会出现。魔物们的“诞生”“捕食”“繁殖”“死亡”等生态现象都是由玩家来管理的，为了构建出能够击退勇者的强力迷宫，生态链的平衡必须把握得当。为此，玩家除了生产魔物之外，有时还必须控制生态链上过度繁殖的某种魔物的数量。说本作是一款精致的经营游戏，是丝毫不为过的。

除了普通的魔物，在大迷宫之中还生息着“魔王”，魔王是将玩家当成“破坏神”来崇拜，并向玩家提出迷宫管理委托的角色。一旦魔王落入勇者之手就会GAME OVER，因此迷宫管理中最低的要求就是保护好魔王。在开掘迷宫的过程中，玩家要一边让魔王躲藏向迷宫的更深处，一边



派出迷宫中养育出的各种魔物前去拦截勇者。只要能顺利击退勇者，就能获得休养生息的机会。

不过，本作中被视作恐怖对象的勇者也并不是那么好惹的。如同很多传统RPG一样，本作中的勇者也分成“剑士”“魔法使”“斗士”等职业，而且会编成至多三人的团队一同杀进迷宫中来。序盘时，勇者们的等级很低，只用一些下级魔物就能成功防守。但是，随着勇者们在战斗中不断升级，防守也变得越来越困难。游戏中的世界存在时间概念，即使玩家一时击退了勇者们，如果不抓紧时间整顿和发展，勇者们又会在进行了回复之后卷土重来。在辛苦经营之中，玩家们会不由自主地感叹“当魔王也是很不容易的”。

这款游戏中包括“练习”“剧情”与“对战”等模式。在“练习”模式中，玩家要一边接受迷宫管理和魔物生产的讲义，一边训练如何击退勇者；在“剧情”模式中，玩家将在陆续到来的各种关卡中迎接勇者的挑战；在“对战”模式中，玩家将编辑自己的勇者队伍，和其他玩家的勇者队伍相互较量。本作采用了相当“旧式”的界面，角色形象和文字表示都是仿照8位机时代的风格制作的。不过，复古并不意味着粗糙，在游戏过程中就可以发现，本作丝毫没有偏离SCE在游戏表现上的追求，很多细节甚至可以说动用了PSP上最高水平的表现技术。实时管理类游戏具有的投入性和表现反差带来的强烈视觉效果，使本作拥有了一种特殊的魅力。

PSP软件今后的发展方向

如果仅从游戏形式和画面上，可能很多玩家都难以想象到，《勇者也敢狂》原本是一款准备发售在PS3上的游戏。

在SCE本社发表的制作组成员对谈中披露了这款游戏从策划到开发的大致过程。这款游戏的开发方是曾经开发过《天诛》系列的ACQUIRE。这款游戏立项之初，SCE一方正在为PS3网络下载游戏服务进行准备。为了搜集更多的游戏创意，SCE想将原先举办过多次的“制作游戏吧”创意征集活动延展到下载游戏领域。恰在此时，ACQUIRE找到SCE，希望开发一款供PS3下载服务使用的游戏软件。当时的ACQUIRE因为《忍道・戒》“叫好不叫座”的市场局面而陷入了对开发方向的思考，看到SCE关于网络下载游戏的计划后，ACQUIRE认为开发费用低，成本收回周期较短的下载游戏有利于公司发展，因此做出了这个决定。

由于双方的团队早在PS时代就已经有过合作，因此洽谈进行得很顺利。ACQUIRE一方拿出了30个左右的企划案，本作就是这些企划案其中的一个，只是在开发过程中，开发团队逐渐发现本作更适合在PSP上推出，因此才有了现在的商品形式。不过，本作“低成本，重视创意”的初衷依然没有改变。本作的售价为3980日元，在PSP游戏中属于低价位品种，但本作的“叛逆性”和游戏方式却吸引了不少人的注意。因此，从形象战略上讲，本作的思路是存在可取之处的。



PSP的优势在于画面表现力及“时尚感”，但这并不意味着只有“大作”才适合它。事实上，PS和PS2当年的成功，也是大量实验性的低成本路线游戏起了支撑作用的结果。目前，PSP上缺少的恰恰是这类软件。《勇者也敢狂》这款有趣的休闲游戏，或许能为各方审视PSP的业界之路引发一些有益的思考。

寂静岭

潜伏在记忆深处的恐怖回忆（第二部）

□责编/龙马 Vol.04

詹姆斯来到了公园，在这儿他并没有碰上玛丽，而是遇见了一个和玛丽长得一模一样的女人——玛丽亚，这个女人特别开朗，又总能读懂詹姆斯的内心，两人在雾茫茫的寂静岭结伴而行。保龄球馆里詹姆斯遇到了胖子艾迪和罗拉，罗拉转身就跑，詹姆斯和玛丽亚追赶到了一座医院，在这里，詹姆斯发现了一份精神病患者的记录……

第三章　玛丽亚

1

可观赏湖景的小镇——寂静岭。非常欢迎大家的光临，忘掉喧嚣、烦恼的现实生活，来到这个福地好好地休息一下吧。这是一个可以让人静下心来的古雅的小镇。有着美不胜收的自然美景。还有随着时间的变化，在早上、中午、晚上都有不同表现的湖泊。寂静岭一定会给你留下极其深刻的印象，治疗你心中的伤痛。我们希望在您在这个小镇的日日夜夜都能成为您最美好的回忆。

这是当初詹姆斯与妻子来寂静岭时看到的宣传语，已过去好多年了啊……好像是太古神话时代一般的久远。

玛丽对詹姆斯来说是真正的女神，是玛丽创造了詹姆斯的生活，给了他一切美好的事物，因为与玛丽的邂逅，原本无聊的生活变得充满了阳光。与玛丽在一起让詹姆斯懂得了去爱这个世界。

与玛丽的相识是在一次小酒会上，一次不经意间的目光相触，双方都被对方吸引，平凡的两人迅速陶醉在爱河中。

热恋中的两人感情一天天好起来，原先的初恋的刺激被醇厚的安定生活替代，两人爱得甜甜美美，就如同世界的一切都是围绕对方转动的，然而，悲剧突然降临了，玛丽得了绝症。

命运是如此残酷，两人的幸福生活是如此短暂。

詹姆斯的心被摧毁了，他比原来更加憎恨这个世界，憎恨这个世界为什么要将他的最爱夺走。他宁愿相信传说，相信能再见玛丽一面，为此他来到寂静岭。

“就是这里了。”

詹姆斯盯着雾茫茫的罗滋沃达公园入口，这座公园有东西两个出入口，现在詹姆斯所在的地方正是公园的东门口。

“玛丽，你在这里吗？”

詹姆斯虽然心里知道这是不可能的事情，但他内心深处却在祈祷能在这里再见玛丽一次。他站在公园入口处，闭眼全心全意地祈祷。

突然，公园里面响起了脚步声，这到底是谁？詹姆斯投身进入雾茫茫的公园中……

然而公园中有的只是一座座的铜像，哪儿来的人影呢？难道是自己听错了？

詹姆斯对着一座军人的头像苦笑起来，想着这铜像也和自己一样孤单吧，在这座冷清的公园里默默地站着，詹姆斯一时不由悲从中来，眼泪已悄然滚落下来。

说起来，在这公园里还没有发现怪物的身影呢？詹姆斯漫无目的地沿着河道走下去，只是雾茫茫的一片，只是一片虚无。那原本很美丽的湖景因为雾气的遮蔽变得阴气森森。

詹姆斯又想起了与玛丽一起观赏湖景的日子，那是多么幸福的时光啊！两个人静静相拥坐在湖畔，玛丽的侧脸在夕阳的映衬下显得格外恬静，那湖光美景与玛丽比起来是不入詹姆斯法眼的，时间要停留在那一刻该多好啊。

詹姆斯一边追忆着美好的往事，一边沿河道走。

故地重游，往昔的一切就浮上了心头，玛丽在这里的音容笑貌，她的面容，她的声音，她的气息，詹姆斯缓缓地走着，他的视线已经非常模糊了，不是因为雾，而是眼泪……

突然詹姆斯依稀看见了一个人影，心里猛一震动，在浓雾中一个女人的身影与玛丽重合了。

詹姆斯怀疑自己的眼睛所看到的，不可能啊？但是，这是真实的！

“是……玛丽吗？”

詹姆斯茫然地走向那个身影，女人回过头来。

没错，就是这张面容，在詹姆斯心里挥之不去的容颜！

“玛丽？你认错人了吧。”那个女人说话了。

“那是谁？你的女朋友吗？”

詹姆斯一听声音就立马知道了这不是玛丽，他直盯盯望着眼前的女人说：“那是我死去的妻子，你……你和她长得真像。”

这个女人穿着色泽鲜艳的衣服，玛丽一向是淡色系的。

“喔，原来是这样啊，我的名字叫玛丽亚，不是你的夫人，当然更不是你夫人的灵魂了。”

玛丽亚一伸手捉住了詹姆斯的手，好家伙，对男人看来是轻车熟路了。

“怎么样？很暖和吧？”

詹姆斯一接触到软玉温香的柔荑，心头一震，怯生生地抽回了手。

“嗯，因为不是一个人，所以心情不爽嘛，那真是对不起了喔。”女人背着手围着詹姆斯转起来。

詹姆斯心乱如麻，快步走开。

“你去哪儿？”

“去找我妻子。”

玛丽亚停了一会，又追上来问道：“你妻子不是死了吗？”

“三年前去世的，但我收到了一封信，她说在寂静岭等我的。”

“啊，死了的人写信？是不是一个恶作剧？”

“你想笑那你就笑好了，反正我是相信的，其实玛丽还没有死。”

“你们见面的地方就是这座公园？”

“……对。”

“可是，这儿除了我之外，没有其他人啊。”

真是一个喋喋不休的女人，果然和玛丽的恬静不一样，詹姆斯有些气恼，停下了脚步，“你也是旅行到这儿的吗？”

“啊，不是，为什么问这个？”

“因为这里到处都是怪物，小镇的居民都躲到家里不出来，你知道为什么吗？这个小镇发生了什么，那些怪物又是哪儿来的？”

玛丽亚耸了耸肩，把两手一摊道：“不知道，不知不觉间这个镇子的人就消失了，我也不知是怎么回事，我也想问你呢？”

“总之你想去湖对面的雷克宾馆的话，我给你带路吧。”玛丽亚又一次捉住了詹姆斯的手。

“你想给我带路？”

“不是说跟你妻子长得很像嘛？你也不能丢下我不管吧？”

2

在这座雾茫茫的公园里，两人携手而行，詹姆斯心里很乱，万一遇到怪物怎么办？自己一个人的话还可以跑，现在还有一个跑得慢的累赘，而且手枪里也没子弹了。

詹姆斯四下搜寻可以用的武器，终于发现了一根钢管，他拿在手里挥舞了两下。

“你可别不小心打到我身上去了啊。”玛丽亚顽皮地调戏詹姆斯。

詹姆斯白了玛丽亚一眼，“前面西边就是历史资料馆了。”玛丽亚忙转移注意力，“我们之前必须先过桥，我知道这个地方。”

“还有很远的路要走呢，这一路上可……你知道，如果有事发生，我也救不了你的。”詹姆斯漫不经心地说道，一个人走向前去。

玛丽亚对着詹姆斯背影做了个鬼脸。

果然，走出没多远，在道路两旁出现了怪物的死尸，詹姆斯昂首挺胸上去确认是死的还是活的，玛丽亚在一旁笑道：“别装了，一眼就知道只不过是死尸而已。”

詹姆斯没说话，他极不情愿地弄开死者紧握着的双手，那手里握着一张地图。是寂静岭的地图，比詹姆斯的地图所标示的范围更小一些。

“唉，这不是保龄球场吗？”玛丽亚探过头来。

“那这上面有个印迹是怎么回事？这保龄球场有什么特别之处吗？”

“不啊，极普通的保龄球场，只是最近不时兴了，所以变冷清了。”

“去看一下。”

詹姆斯直起了身体，现在不是去雷克宾馆的时候，死者通过这张地图想告诉后来人什么东西？也许这其中有解开这座小镇秘密的关键。

也许这正是玛丽在指引我去解开这个小镇的秘密！

两人到了保龄球馆时，玛丽亚看着黑糊糊的大门非常厌倦地说“你一个人去就好了，我在这儿等你。”

“怎么突然这样？”

“唉，我讨厌保龄球。”

“其实是害怕是吧？没事，要是有怪物的话，还有我在呢，我把它们打得稀巴烂。”

“别废话了，快滚吧。”玛丽亚从后面推詹姆斯，詹姆斯只好一个人进入了保龄球馆。

里面一片漆黑。

詹姆斯走了一会，看到前面有琥珀色的亮光，两个人影好像在交谈着什么。

“……强盗，还是杀人犯？”

“你在说什么啊，你看我长得很像坏人吗？”

“什么啊，真无聊，你不是被警察追赶吗？胖子先生。”

“那些警察不知为什么追我，我怕极了所以才跑的。”

“要做错了事就承认好了，人家一定会网开一面的。”

“不行啊，不会放过我的……像我这样的人。”

詹姆斯越加靠近后，两人以为是怪物，女人连忙躲进了黑暗之中。詹姆斯用手电照了照，什么都没发现。

“艾迪。”

詹姆斯向另一个人打招呼。

一个胖子正坐在一个箱子上，嘴里吃着东西。

“你是谁？”

“我是詹姆斯啊。我们在公园里见过面的。”

“啊……原来是你，那个时候……”

“刚才那个女人是谁？我想问她一些事。”

“我什么也不知道！再见！”一个女人的声音突然响起，詹姆斯吓了一跳，把手电乱晃，但是，还是没发现那女人的身影。

“那女的好像跑出保龄球馆了，是吗？艾迪。”

“好像是的。”

“你不追出去吗？你不是那个女的护花使者吗？怎么还在这儿吃比萨？”

“护花使者？不是那回事，只是萍水相逢而已。一起来了寂静岭而已。”

“所以说你有保护她的责任呀。”

“罗拉一个人也没事的。像我这样的胖子跟她在一起反而碍事。”

“算了，我去。”

詹姆斯气愤地奔向出口，心想就让那胖子在这儿吃比萨吧，最后被怪物吃掉才大快人心。

跑到出口，詹姆斯问守在门口的玛丽亚：“你看见一个女的跑出来没有？”

“跑到那边去了，好像被什么追赶

似的。”

玛丽亚的手指着雷萨大道向南延伸的路，詹姆斯追了下去，玛丽亚也随后跟来，两人跑了一会发现没路了，一座墙壁挡在面前。

“那女的可能从这儿钻到卡洛路大街去了。”

墙壁边上有一处小洞，大约仅供孩子出入大小。

“还有没有别的地方可以过去？”

“有啊，那儿。”

玛丽亚又一伸手指向一扇门。

“不行啊，上着锁呢。”

“当然上锁了。”玛丽亚一边从口袋中掏出了钥匙，一边对着詹姆斯笑了。

罗拉应该没事吧，还在保龄球馆坐在箱子上吃比萨的艾迪想着，那詹姆斯真是白痴，怪物是不会对罗拉出手的，那些怪物好像是看不见罗拉的，啊呀，我也想像罗拉一样。詹姆斯也真够大胆的，但他可真是有勇无谋啊，还是一个人呆在这儿吃东西好，我就喜欢一个人呆着，这样谁也没会欺负我了……

“我曾经在这儿工作过的。”

玛丽亚和詹姆斯来到了一个商店，这是一个时装商店，詹姆斯点点头，又打量了一会衣着光鲜的玛丽亚。

詹姆斯不停地寻找武器，终于在一个桌子下面发现了装弹十五发的手枪，这和钢管结合就让人放心多了，可惜手枪没多余的子弹。

“那女的也不在这儿啊，可能出去了。”玛丽亚打开了门，詹姆斯只好也跟了出去。

他们来到了卡洛路大街，突然玛丽亚指着南边叫道：“在那儿呢！快看！”

浓雾里一个身影正在移动，突然改变方向钻进了一个建筑物里。

两人赶紧追去，那建筑物像一座医院，大门开着，好像在召唤两人进入。

第四章　患者的记录

1

这座医院叫做布尔哈巴医院，罗拉为什么要进入这座医院？她看起来也很幼小。

死气沉沉的医院格外阴森。

一点人迹也不可见，也没有灯，完全是一座废弃的医院。

可是环境却非常干净，没看见什么积尘，好像最近刚被打扫过。这样大规模的医院患者一定不少，和医生一起都消失了吗？

两个人在里面四处转悠，詹姆斯看着玛丽亚的背影，不时地会想起自己的亡妻玛丽。

“一楼好像没有什么，我们去二楼看看吧。”

詹姆斯突然想到了什么，为什么，为什么玛丽亚什么也不问就跟我去追罗拉，好像她什么都知道似的，这不是很奇怪吗？

“危险！”玛丽亚叫出了声，詹姆斯忙无意识地用钢管挡在身前，叮当一声，金属物的碰撞。

詹姆斯凝神一看，那是一张女人的脸，竟然是一个护士打扮的女人。

“医生？”

眼前的护士显然不是人类，而是怪物，它身着白衣，但身体严重腐烂，脸部变形严重的女护士。

浑身散发着恶臭，动作像僵尸。

詹姆斯一用力，护士滚向了一边，竟然意外地脆弱。

“快，给她致命一击。”玛丽亚在后面叫道，詹姆斯踌躇了一下没下手，对方确实是一个护士啊，至少生前是。可能是照顾病人感染上了什么疾病才变成这样的，真可怜。

“也许杀了她才是对她的慈悲。”玛丽亚好像看穿了詹姆斯的内心。

对，也许死才是她的解脱，詹姆斯一狠心手中钢管用力挥下，钢管深深嵌入了护士变形的头颅，赤黑的血液喷射而出。詹姆斯紧握着钢管，看着眼前的尸骸直感觉一阵恶心。

“你并没有做错什么，詹姆斯。”玛丽亚安慰道，又像是看透了詹姆斯的内心。

二楼和三楼都有这种护士怪物在徘徊，詹姆斯只有大开杀戒了，杀着杀着自己就麻木了。这些怪物都是原寂静岭的住民，他们可能是受到军事基地泄漏的生物病毒的感染才变异成怪物，所以杀掉他们也许真的是对他们的慈悲……没错，就是这样。

说谎！不过是借口而已，只不过是为自己的良心安稳而想的借口，这只不过是在为自己开脱，我到底是怎么了？

“等一下，詹姆斯。”

原来詹姆斯一个人跑在了前面，玛丽亚被丢下了。

“我有一点累了。”玛丽亚喘着气，脸色很难看。

“我好像是感冒了，今天一大早起来大家就不见了。”

詹姆斯皱着眉头，当年玛丽也是这样，最初也好像是感冒了。“那我们就休息一下吧。”

两人寻找着栖身之所，在确认没有怪物后，进入了S03号病房，詹姆斯招呼罗拉在这睡一会，柔声道：“三楼的怪物已经全部被我打倒了，你就在这儿安心休息，我去找罗拉。也许她知道玛丽在哪儿。你一个人没事吧？”

“嗯。”玛丽亚握住詹姆斯的手说：“如果你没找到玛丽，那怎么办？”

“我，也不知道……”詹姆斯摇了摇头。

2

在一楼事务所的时候，詹姆斯看见了一个记录，那是一个医生关于入院的患者的记录。

“……这个病的原因在所有人之中都存在，也许这些人能去‘另一边’，也许‘另一边’这个说法不那么准确，之中不存在什么墙壁，现实和虚幻的界线是非常模糊的，‘另一边’也许很近，也许很远。也有人说这并不是病，我也无法肯定，因为我只是一个医生，不是哲学家，也不是心理学家。但是，确实很奇怪啊，的确，病人的想象对我们而言是虚构的，但是，对他来说那才是真实的，而且那才是他幸福的所在，即使如此，我们还要治疗他吗？还要把他拉回他认为痛苦的现实世界吗？”

这好像是精神病患者的主治医生写的记录。

文中的“他”不知是谁，也许就是自己？詹姆斯身体震了一下，也许这个寂静岭的异变，那些怪物都是自己幻想出来的。

妈的，我在想什么啊？是不是已经疯了，没理由啊，那些怪物，这一切，玛丽亚和艾迪都是见证人啊，不管怎么说，先找到罗拉再说。

只有她可以证明玛丽还活着，她手里不是拿着玛丽的信吗？她怎么会有，她还只是一个小孩子啊。

三楼什么都没有，詹姆斯上到了楼顶，不知不觉间已是晚上了，外面和医院里一样的黑，远处也是被大雾笼罩，夜空中也没有星星。

詹姆斯又拿着他的手电乱晃，还是没有罗拉的身影，但他发现了一个纸团，已经被雨水淋湿了，上面的字迹只依稀看到一些。

“5月9日，今天下雨，什么变化都没有，一样无聊的一天，我也没有到外面去。”

“5月10日，雨一直下，我今天和医生谈了一会，唉，也许没有能帮我，本来就有不能坚强生活的人。”

“5月11日，雨一直下，今天的药有一点苦，唉，成了药罐子的我还是原来那个我嘛？”

“5月12日，雨一直下，也许我生来就是给别人添麻烦的，也许我不给别人添麻烦就活不下去。但是我的心情只有我才明白，我这样的生活也很好啊，虽然很痛苦。”

“5月13日，今天放晴了，我也出院了，我……”

日记在这儿中断了，看样子是患者的日记，看样子和一楼的医生写的是同一个人，这个人精神异常入院了，后来又出院了，但是，如果他的病再发呢？再度堕入幻想的世界呢？

正在詹姆斯神思间，一丝声响引起了他的警觉，一个三角头的怪物。来吧，把你打得粉碎！詹姆斯握紧了钢管。

詹姆斯已经不需要用手枪解决这些怪物了，他已经不感到害怕了，因为他想这些怪物也许本身就不存在，是幻想出来的。

詹姆斯突然放下武器，因为他想确认一下怪物是否是真实的，他把自己完全无防备地暴露在怪物面前。

三角头怪扑了过来，一瞬间，詹姆斯感到了前所未有的恐惧感，他本能地往后一退，但后面无路可退，詹姆斯从屋顶摔了下去。

3

幸好下面是三楼，詹姆斯扭了一会腰站起来，怪物并没有追赶过来，詹姆斯看了看周围，这是三楼的特别治疗所，治疗重度精神病患者的地方，一个个独立病房并排着。

詹姆斯对自己刚才的想法微笑了，真是找死！他回到S03室，玛丽亚正睡得香，也许带她出去反而更危险，詹姆斯下楼去了，地下室还没搜呢。

电梯早就动不了了，詹姆斯只得扭动着自己还在痛的身体痛苦地下楼，好不容易下到一楼时，一个身影映到詹姆斯的眼帘，罗拉！

好家伙，终于找到你了！詹姆斯追着来到了C2室，叫道：“别藏了，赶快出来吧。”

詹姆斯真的力竭声嘶了，“求求你了，罗拉，出来吧。”

“你怎么知道我的名字？”

“我听艾迪说的。”

“那个死胖墩儿！”

“我想请教你一个事情，你知道玛丽吧？”

“那不关我的事。”

“求你了。”

罗拉看到詹姆斯认真的表情，怯生生地走了出来，“我不说的话……你会打我吗？”

“怎么可能呢……？我可是一个好大叔。”

“……玛丽，是我在入院期间认识的，在其它的医院，不是这儿。”

“什么时候的事？”

“去年。”

“骗人，玛丽三年前就死了。”

“你才骗人呢！那是不可能的。”

詹姆斯静下心来想了想，罗拉一时半会是不会对他完全信任的，还是先带她离开这个危险的地方：“总之，我们先从这里出去吧。”

罗拉正要跟詹姆斯走，突然说道：“有一个地方想去。我有一个很重要的东西忘了。”

詹姆斯正要说什么，扭头看见罗拉可爱的面容，一言不发依了她了。

“真的是在这个房间嘛？”詹姆斯与罗拉来到了一间布满医疗器与药品的房间。

“看，在那里呢！就最在里面的架子上。”

詹姆斯前脚刚踏入里间，后面传来了关门声。

“罗拉！”

“嘻嘻，笨蛋，大笨蛋。”

门已经被锁上了，詹姆斯疯狗般大叫：“你干什么，快开门！”

“要我开门，那得是有条件的。”

“现在是开玩笑的时候吗？外面怪物很多的。”

“算了算了，不求你了，你就这样一直被关在里面好了。”

罗拉竟然跑了，詹姆斯敲击着门徒劳地叫喊，这下可是成了怪物的瓮中之鳖了。

坏事成双，三只怪物逼近了，更恶心的家伙，肉块一样的东西，内脏都露在外面，詹姆斯想要用钢管对付这三只怪物显然是行不通的。詹姆斯心痛地掏出了他一直舍不得用的手枪，“死吧！”，他叫喊着开火了，怪物的肉块与血浆四处乱飞，正在亢奋状态的詹姆斯隐隐约约听到有个女人的声音在叫唤，“詹姆斯，詹姆斯！”　（未完待续）

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

德川赤鬼——井伊直政



1561年-1602年。兵部少辅、侍从、从四位下。德川家臣，与酒井忠次、本多忠胜、神原康政并称德川四天王。其他三人都是谱代家臣，而井伊直政则在15岁时得到家康的赏识，在毫无战功的情况下得到了2000石封地。不过在此后井伊直政立功无数，高天神城攻略、本能寺之变后护卫家康穿越伊贺等战役都有出色表现。武田家灭亡后，井伊直政组建了以武田骑兵为主力的“赤备”，关原合战中担任先锋之职。

少年生涯艰辛困苦 偶遇家康展露锋芒

井伊直政号称赤夜叉、赤鬼井伊，德川四天王、德川三杰之一，1561年出生于远江井伊谷城，父亲是今川家臣井伊直亲，母亲为奥山亲朝之女，幼名虎松、通称万千代。

直政出生前一年，祖父井伊直盛随今川义元上洛，在桶狭间之战阵亡。因今川义元也于该战命丧黄泉，今川家群龙无首，新家督今川氏真非但不能重新鼓舞士气重振今川家声威，反而沉迷于犬马声色中，因此一些本受今川家压制的豪族纷纷高举反旗，其中最有代表性的则是松平元康（德川家康）。1562年，小野但马守诬陷井伊直政的父亲井伊直亲与松平元康串通谋反，被今川氏真下令斩杀。两岁的井伊直政与母亲被迫离开井伊谷，投奔井伊直亲的好友新野亲规，直政也被亲规收为养子，生活暂时得到安定。可惜好景不长，1568年新野亲规在今川馆之战中被杀，直政和母亲被迫再次逃亡，直到直政的母亲改嫁豪族松下景清，直政和母亲的生活才再次稳定下来。

1575年，井伊直政在松下城遇到刚去打猎的德川家康，上前要求出仕，立即得到家康的接纳，从此成为家康的近侍。随后直政恢复了井伊的旧姓，家康因为自己乳名竹千代，改直政（虎松）为万千代，并将直政祖父所有的井伊谷城赏赐给井伊直政。织田信长与德川家康联军于长筱合战中大破武田军后，1576年刚刚出侍不久的井伊直政跟随家康于远江芝原与武田胜赖交战，这也被认为是井伊直政的初阵。在芝原合战中，直政立下战功，得到了家康的赞赏。长筱合战后，武田军与德川军的形势逆转，武田家的领地逐渐被德川家蚕食。1581年，井伊直政被任命为攻打高天神城的先锋，直政建议切断高天神城的水源得到家康的同意，本多忠胜、神原康政同时出兵。高天神城外被敌围内无水源，守将横田尹松不得不率部突围退回甲州。德川军伤亡轻微便夺下了易守难攻的高天神城，德川家康大喜，直政也因为献策之功得到了家康的奖励。从此井伊直政在德川家崭露锋芒，但却使本多忠胜、神原康政等谱代老臣大为不快。

平定甲州重建赤备 小牧决战井伊名扬

1582年被织田信长与德川家康逼上穷途末路的武田胜赖于天目山自尽，宣告武田氏灭亡，东海道一带基本平定，只有雄霸一方的北条家不受织田军控制。自高天神城之战后，除了德川家康连织田信长都对井伊直政有不错的评价，因此于1582年4月，织田信长派遣井伊直政为使者前往小田原城与北条氏政谈判。井伊直政顺利地完成了自己的任务，北条氏政答应从此中立。

1582年5月，家康应邀上洛会见信长，不久转向界地游览，井伊直政负责保护工作。然而6月2日本能寺之变爆发，信长被明智光秀突袭自尽。得到消息后家康大失方寸，一度产生了自杀的念头，但在井伊直政、本多忠胜及服部正成的保护下，安全地经伊贺返回到三河。返回三河后家康立即准备起兵讨伐明智光秀，但却被羽柴秀吉捷足先登，家康只得改为全力治理甲州、信浓。武田军的赤备天下闻名，因此家康在会议中提出重新建立赤备队，作为德川家特别部队加强德川军的实力。家康对直政说：“万千代，饭富兵部（虎昌）的赤备队你认识吗？如果德川家能于甲州重新招募武田旧臣，重建赤备队，可令德川家实力增添不少啊！”此言一出神原康政立即反对说道：“刚刚元服的小子（直政）怎么能将武田旧臣招募到我家旗下，又如何能加以约束？小平太（康政）愿担此重任，也坚信能完成此事，否则则终生以此为憾！”会议的气氛顿时紧张，直到守席家老酒井忠次发言才暂时缓和。最后家康委派井伊直政和本多正信负责招揽武田旧臣，本多正信经家康批准发出的书信、安堵状等大约三十封，而直政下发的书信则多达四十封招募了170名武田旧臣加盟，由此证明了家康的对直政的信任。最后由4000名士兵组成了德川家最强兵团“井伊赤备队”，该部队继承武田赤备队装束，全军铠甲、旗帜、马鞭等全为红色，率领该部队的大将井伊直政当时年仅二十二岁。



由于平定甲斐与北条氏政发生了冲突，甚至导致两军对垒，为了平息矛盾家康将女儿嫁与北条家，并派遣井伊直政为使，在婚嫁之余加强两家联系。到达小田原城之后，井伊直政得到了北条氏政接见。由于直政的精妙分析，北条氏政大为佩服，同时宣布了同盟声明。井伊直政的外交之功使德川家臣们大为惊讶，大喜的家康将骏河阿倍群鹰峰的四万石领地赏赐给井伊直政。为了保护东面的安全，井伊直政在骏河的领地全力于内政，招募了不少关东、骏河一带的浪人，增强了德川家的实力。与此同时，家康的内政治理也颇具成效，不但军备实力大长，还开垦了不少荒田，德川家的领地增长为一百八十万石，家康也把精力集中到对抗秀吉上。

1584年秀吉与家康间爆发了小牧·长久手之战，这场战役也是井伊赤备队的初战。4月9日，井伊直政部队担当德川军左翼负责对抗池田恒兴、元助父子，随后德川军右翼击败森长可，对池田军形成夹击之势。在井伊赤备队的猛攻下，池田恒兴与元助战死，池田军全军覆没。大胜的德川家康趁势追击，由井伊直政的赤备队担任先锋，向正在攻打大野城的泷川一益、九鬼嘉隆进军，结果泷川、九鬼两军大败。小牧·长久手之战使井伊赤备队名动天下，直政也得到了“赤鬼”、“赤夜叉”的别名。

1586年家康决定臣服于秀吉上洛，派遣直政与本多重次护卫秀吉方派出的人质大政所（秀吉之母）。井伊直政对大政所态度温和照顾周到，并亲自护送大政所回京，也因此得到了秀吉的封赏，官拜从五位下侍从，而企图放火烧杀大政所的本多重次却被问罪。秀吉对大名部下的猛将一贯采取拉拢政策，对井伊直政也不例外，提出将羽柴姓赐予直政，但直政却坚辞不受。传说接受秀吉邀请直政前往大阪会见大政所时，在茶室中直政见到了已从德川家出奔的石川数正，当秀吉到来时，直政对秀吉说：“殿下，直政向来不与背离主君的胆小之人同座（数正），虽然他是殿下的家臣，但直政与此人同肩相靠，却只感到羞辱！”秀吉听后不得不当场称赞直政为德川家的好汉。

1590年小田原征伐战中，直政担任德川军先锋之职，突破了北条军的箱根防卫线，夜袭小田原筱曲轮，讨取敌军首级400余枚。战后德川家康转封关东，井伊直政得到上野箕轮城和12万石领地，俸禄德川家臣中最高。1591年陆奥南部九户政实叛乱，井伊直政与蒲生氏乡担任讨伐军先锋，虽九户政实负隅顽抗但仍被镇压，直政再次得到秀吉的赞赏。

1600年，井伊直政与本多忠胜共同担任东海道军监，负责监视控制福岛正则、池田辉政等外姓大名，并于9月15日决战爆发前带领女婿松平忠吉穿过福岛正则的先锋队，枪击宇喜多军，打响了关原决战的第一枪，为德川家争夺到先锋的荣誉。东西军大势已定时，井伊直政负责追击岛津军，虽击毙了岛津丰久给予岛津军沉重打击，但直政却被岛津军埋伏的狙击手柏木源藤枪击负伤。次日，直政作为监军带伤参加了佐和山城之战。关原合战结束后，井伊直政成为佐和山城城主，领地加增为18万石。此后井伊直政一直带伤忙碌于战后处理工作中，同时对岛津家展开积极的外交工作。可惜1602年2月1日井伊直政伤势恶化病发，于佐和山城中病逝，享年四十一岁，法名祥寿院殿清凉泰安大居士。

精彩的战国游戏，缩短时代的距离！



决战
厂商：KOEI 机种：PS2
类型：战略模拟 日期：2000年3月4日



本作是PS2主机的首发作品，用在当时足以令人震撼的游戏画面为厂商赚足了好评，也为PS2主机的成功立下了汗马功劳。游戏讲述了从关原合战到大阪之战的这段故事，一开始玩家只能控制德川家康领导的东军，通关一次后可以使用石田三成统帅的西军，东西两军皆可使用的设定，让玩家可以从不同的角度感受到这段波澜壮阔的战国历史。

最初接触到本作时，玩家都会有惊讶的感觉，而游戏其实的卖点却并不在游戏画面。内政和外交都是战略模拟游戏的要素，本作却将二者全部屏弃，把全部的制作精力都放在战场变化和运筹帷幄上。而且本作吸取了三国六的半即时战略经验，使战斗更为接近真实。不过在最初上手本作时，就算是战略模拟游戏的老玩家，也经常会摸不到头脑。进入战斗后，武将们自动进行移动和战斗，从武将头像的颜色可以分辨出武将当前状态，背景为绿色时该武将待机状态，可以随时下达指令；背景蓝色时，该部队正在交战中，并且处于优势，无法接受命令；背景红色时，该部队交战中处于劣势，可下达撤退命令；背景黄色时表示该武将正在撤离战场，不能接受任何命令。熟悉了这些情报后，玩家才能得心应手地指挥各个部队。



为了使游戏有更强的代入感，也能让玩家能对战国英豪们有更深的认识，厂商还在各场战斗中制作了特别事件。比如在关原合战中，西军士兵数减少到一定程度，东军进行了叛变工作后并取得优势时，小早川秀秋会叛离西军投靠东军；历史上痛恨石田三成的福岛正则和细川忠兴，在战场上与石田三成的部队交战时，会发生特殊对话事件。而这些特殊事件除了会改变敌我力量对比外，还会因仇恨或爱戴而影响战意，最为典型的则是岛左近、蒲生氏乡对石田三成的爱戴、加藤嘉明对加藤清正、福岛正则的友情。因此玩家在开战前还要认真思考合适的出战人选，利用特殊事件的效果提升己方实力。

地形对战斗也颇有影响，占据有利地形可以使玩家以弱胜强，利用多支部队围攻敌人一支部队更是取胜的法门。有意思的是当敌人遭受围攻时，还有些武将会在战场上大骂玩家有违士道，不过为了取得战斗的胜利，大多数玩家还是会无视敌人的叫骂。

玩家在游戏中还要格外注意兵种相克关系，依然是遵从铁炮兵攻击强力但防御脆弱，骑兵突击克制步兵等客观规律。疲劳度是本作的全新设定，每支部队在战斗中疲劳度都会不断提升，高达一定程度会使该部队的攻击力移动力下降。为了保证部队的战斗力，玩家必须让高疲劳度部队脱离前线，让它在比较安全的地点待机休息。这一设定虽使战斗更为复杂，但却更接近真实。

每名武将都有自己的特殊战术，其中部分战术对应武将，大部分战术对应各种兵种。对应武将的战术发动后，威力完全根据武将的能力；对应兵种的战术威力，则对该武将所率士兵数量。每场战役胜利后，地图上健在的武将都会得到增加特殊战术使用奖励，因此在战斗中玩家更要注意保护好每支部队。

本作是一款娱乐性强、战略性更强、画面华丽但不宜久看、历史中穿插大量恶搞的优秀作品，虽然已经发售七年，但素质远超于PS2主机后期的很多作品，更值得玩家拿来一玩。

决战3
厂商：KOEI 机种：PS2
类型：战略模拟 日期：2004年12月22日

决战3是光荣公司开发海外市场的战略作品，剧情又回归到日本战国时代，无论是游戏画面还是游戏流程，



与前作相比都有惊人的进步，不过游戏系统却会使部分老玩家颇为不满。

本作的主人公为战国风云儿织田信长，讲述了年轻的信长大人以终结战国乱世为奋斗目标，与妻子和部下们不懈努力，终于从尾张小诸侯起家成为称霸天下的王者故事。因为主人公织田信长代表正派，明智光秀则按照惯例成为反派。剧情虽然引人入胜，



但却不忠实历史，加入了大量原创剧情和恶搞成分。其中最为著名的桥段则是让信长大人单挑明智秀满取胜后，屏幕上竟会出现特殊动画剧情，信长大人一本正经地说道："真不愧是鬼武者！"让玩家不得不赞叹厂商的恶搞功底，不但可以将传说演绎为历史，还能与其他厂商的作品联动！另外西洋武士的加入也使游戏中的战国时代显得有些不伦不类。

在收集方面，厂商下足了工夫，基本上战国名将都会出现在战场上，宝物也多达数百种。玩家还可以招募到大量隐藏人物加入队伍，增强队伍的实力，不过招募的方法比较特殊，除了战场招募外还要与其他游戏记录联动。本作收集了长约130分钟深入刻画描写战国时代的CG影片，并且这些CG都与玩家的选择相关，想要达成完美收集，玩家必须多次游戏选择全部分支。

人物特技得到进一步强化，但由于玩家可以将三支小部队编入一支大部队，在战斗中经常会同时发动多名角色特技，常常会搞得玩家手忙脚乱，稍有不慎便会使错特技。为了操作的简便，玩家很容易忽视特技的效果而改为提升角色级别。



兵种相克在游戏初期对战斗影响颇高，但到了游戏中后期，因为玩家大多会把主角锻炼得极强，兵种相克的优势并不明显，玩家完全可以依靠高等级人海战术轻易消灭敌人的相克部队。将动作与角色扮演要素加入战略模拟游戏中，这算得上一大尝试挑战，但个人认为这一系统并不成功，甚至可以说是决战系列的败笔。也许是因为当时无双系列实在是为厂商赚足了银子，因此本作在游戏中总是依稀可以见到无双的影子。玩家可以主动控制每支部队的前进和战斗，虽然比以往的宏观下达战斗命令更为灵活，也可以下达回避、包抄等指令使部队行进更为迅速，但却因为战斗的手动操作，使本作失去了战略性。玩家完全可以像玩无双游戏一样，只锻炼信长一支部队，其他的部队在战斗中只起辅助作用。决战一代最多只能呈现出200人战争场面，二代进化为500人，三代能呈现的人数与二代相同，并且画面更为优秀，战略性却远不如二代但多了战场杀敌的爽快感。因此喜欢无双的玩家大多会对本作赞不绝口，但对战略情有独钟的玩家则会对本作又爱又恨。

新作游戏发售表

进入11月份，家用机领域又迎来了一次大作狂潮。PS3和Xbox360上的《真・三国无双5》和《刺客信条》相继迎来发售日，关注这两款大作的玩家总算能够玩到喜欢的游戏了。Wii近期的新作发售表非常豪华，《生化危机Umbrella编年史》终于问世，《灵魂能力・传说》也发售在即，玩家们的初冬不会寂寞了。 □责编/蓍子

PS2

中文名	原名	类型	厂商
11月13日			
不羁摇摆	Boogie	RAG	EA
火焰摔跤	Fire Pro Returns	FTG	Agetec
哥斯拉 能量释放	Godzilla：Unleashed	ACT	Atari
埃及祖玛 法老的挑战	Luxor：Pharaoh's Challenge	PUZ	Mumbo Jumbo
大脚卡车07	Monster Jam 07	RAC	Activision
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
NEOGEO斗技场	NeoGeo Battle Coliseum	FTG	SNK PLAYMORE
模拟宠物 猫咪2	Petz catz 2	SLG	Ubisoft
模拟宠物 狗狗2	Petz dogz 2	SLG	Ubisoft
模拟宠物 马驹2	Petz Horsez 2	SLG	Ubisoft
益智之谜 战神的挑战	Puzzle Quest：Challenge of the Warlords	PUZ	D3 Publisher
美国职业摔跤联盟2008	WWE SmackDown！ vs. Raw 2008	FTG	THQ
11月15日			
富翁游戏 股票高手	マネーすごろく カブコロ	TAB	ERTAIN
流行之神2警视厅怪异事件档案	流行り神2警視庁怪異事件ファイル	AVG	日本一
装甲骑兵VOTOMS	装甲騎兵ボトムズ	ACT	NBGI
11月19日			
大学篮球2K8	College Hoops 2K8	SPG	2K Sports
11月20日			
坎贝拉垂钓	Cabela's Monster Bass	SPG	Activision
最终幻想XI 神之翼	Final Fantasy XI：Wings of the Goddess	RPG	SQUARE ENIX
历史频道 太平洋之战	History Channel：Battle For the Pacific	ACT	Activision
星际迷航 征服	Star Trek：Conquest	SLG	Bethesda
亡命徒	Swashbucklers	ACT	1C Company
11月22日			
王国浪漫 寻找公主	ぷりサガ！プリンセスをさがせ！	AVG	Views
多卡波王国	ドカポンキングダム	TAB	STING
弹子必杀工作人Ⅱ 弹子发髻达人13	ぱちんこ必殺仕事人Ⅱ パチってちょんまげ達人13	TAB	HACKBERRY
四八	四八	AVG	BANPRESTO
Umisho	ウミショー	AVG	5gk
11月29日			
XYANIDE	ザイナイド	STG	ERTAIN
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
SIMPLE2000系列Vol.121 THE建设我的街道2	SIMPLE2000シリーズVol.121 THEぼくの街づくり2	SLG	D3 Publisher
SIMPLE2000系列Vol.122 THE人鱼姬物语	SIMPLE2000シリーズVol.122 THE人鱼姬物语	SLG	D3 Publisher
SD高达G世纪SPIRITS	SDガンダムGジェネレーションスピリッツ	SLG	NBGI
A.C.E.2特别音乐版	Another Century's Episode 2 Special Vocal Version	ACT	BANPRESTO
StarTRain你的过去创造未来	StarTRain your past makes your future	AVG	PrincessSoft
零之使魔 梦魔编织的夜风幻想曲	ゼロの使い魔 夢魔が紡ぐ夜風の幻想曲	AVG	MMV
12月4日			
艾尔文与花栗鼠	Alvin and the Chipmunks	RAG	Brash
混沌战争	Chaos Wars	STG	O-3
黄金罗盘	The Golden Compass	ACT	SEGA
12月6日			
召唤少女Elemental Girl Calling	召唤少女Elemental Girl Calling	RPG	角川书店
游戏王GX 双重之力 进化	游戏王GX タッグフォースエヴォリューション	TAB	KONAMI
12月11日			
摇滚乐队	Rock Band	RAG	MTV Games
12月13日			
鬼魂传承	スペクトラルジーン	RPG	IDEA FACTORY
School Days L×H	School Days L×H	AVG	Inter Channel
TOCA赛道驰骋者3	TOCAレースドライバー3	RAC	Inter Channel
D.C.原点	D.C.-ダ?カーポ- the Origin	AVG	Sweets
被掳之心 为君闪耀	はかれなはーとー君がために輝きをー	AVG	Russell.pure
12月17日			
究级大越野 突破控制	MX vs. ATV Untamed	RAC	THQ
12月18日			
美国大学篮球2008	NCAA March Madness 08	SPG	EA
12月20日			
秋蝉鸣泣之时祭 片游	ひぐらしのなく頃に祭 カケラ遊び	AVG	Alchemist
我自己，你自己	Myself；Yourself	AVG	Yeti
幸运星 陵樱学园 樱藤祭	らき☆すた 陵櫻学園 櫻藤祭	AVG	角川书店
实况力量职业棒球14决定版	实况パワフルプロ野球14决定版	SPG	KONAMI
IZUMO2 学园狂想曲 双重指挥	IZUMO2学园狂想曲ダブルタクト	AVG	GN Software
火影忍者疾风传 终极加速2	NARUTO疾风传 ナルティメットアクセル2	FTG	NBGI
Pia快餐店之恋G.O.夏祭	Piaキャロットへようこそ!! G.O.サマーフェア	AVG	Piacci
12月27日			
疯狂老虎机9 欢迎&欢迎2	スロッターUPマニア9 めんそーれ&めんそーれ2	TAB	Dorasu
超级机器人大战OG外传	超级机器人大战OG外传	SLG	BANPRESTO
神曲奏界Polyphonica 3&4话完结篇	神曲奏界ポリフォニカ3&4话完结篇	AVG	PROTOTYPE
2008年1月24日			
Elminage 暗之巫女与诸神的指轮	エルミナージュ 暗の巫女と神々の指轮	RPG	Starfish
2008年1月31日			
放学后的白银乐章	放课后は白银の调べ	AVG	Dimple
宿命传说2导演剪辑版	テイルズオブディスティニー-ディレクターズカット	RPG	NBGI
凉宫春日的困惑	凉宫ハルヒの户惑	AVG	BANPRESTO
Your 秋之回忆 女生版	Yourメモリーズオフ ガールズサイド	AVG	5gk
2008年1月发售预定			
哈维博德曼 律师	Harvey Birdman：Attorney at Law	AVG	CAPCOM

Wii

中文名	原名	类型	厂商
11月13日			
坎贝拉猎人2008	Cabela's Big Game Hunter 2008	ACT	Activision
几何战争 银河	Geometry Wars：Galaxies	STG	Sierra
哥斯拉 能量释放	Godzilla：Unleashed	ACT	Atari
埃及祖玛 法老的挑战	Luxor：Pharaoh's Challenge	PUZ	Mumbo Jumbo
荣誉勋章 英雄2	Medal of Honor Heroes 2	FPS	EA
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
模拟宠物 猫咪2	Petz catz 2	SLG	Ubisoft
模拟宠物 狗狗2	Petz dogz 2	SLG	Ubisoft
模拟宠物 马驹2	Petz Horsez 2	SLG	Ubisoft
益智之谜 战神的挑战	Puzzle Quest：Challenge of the Warlords	PUZ	D3 Publisher
雷曼 疯狂兔子2	Rayman Raving Rabbids 2	ACT	Ubisoft
★生化危机Umbrella编年史	Resident Evil：The Umbrella Chronicles	AVG	CAPCOM
美国职业摔跤联盟2008	WWE SmackDown！ vs. Raw 2008	FTG	THQ
11月14日			
爱心宠物狗	Puppy Luv	SLG	Activision
11月15日			
万事通	Smarty Pants	ETC	EA
11月16日			
虚幻勇士 追求无限	Code Lyoko：Quest for Infinity	RPG	Game Factory
11月19日			
林克弓箭	Link's Crossbow Training	任天堂	STG
11月20日			
极限保龄球 击倒王	AMF Bowling：Pinbusters	SPG	Bethesda
加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	ACT	DSI
历史频道 太平洋之战	History Channel：Battle For the Pacific	ACT	Activision
室内运动	Indoor Sports	SPG	KONAMI
M&M卡丁车	M&M's Kart Racing	RAC	DSI
大脚卡车07	Monster Jam 07	RAC	Activision
与海兽同行 史前探险	Sea Monsters：A Prehistoric Adventure	AVG	DSI
冠军拳击赛	Showtime Championship Boxing	SPG	DSI
★灵魂能力 传说	Soulcalibur Legends	ACT	NBGI
星际迷航 征服	Star Trek：Conquest	SLG	Bethesda
超执刀 新生代	Trauma Center：New Blood	SLG	ATLUS
11月22日			
★马里奥&索尼克 AT 北京奥林匹克	マリオ&ソニック AT 北京オリンピック	SPG	任天堂
龙刃	ドラゴンブレイド	ACT	D3 Publisher
GEGEGE的鬼太郎 妖怪大运动会	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大运动会	SPG	NBGI
11月29日			
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
火影忍者疾风传 激斗忍者大战！EX2	NARUTO ナルト疾风传 激斗忍者大战！EX2	FTG	TAKARA TOMY
12月1日			
Wii Fit	Wii Fit	ETC	任天堂
12月6日			
哆啦A梦Wii 秘密道具王决定战	ドラえもんWii ひみつ道具王决定战！	TAB	SEGA
人生游戏Wii	人生ゲームWii	TAKARA	TOMY
福蛋的摇摆歌剧团	たまごっちのフリフリ歌剧团	RAG	NBGI
大家来游戏 NAMCO嘉年华	みんなで游ぼう！ナムコカーニバル	ETC	NBGI
末路英雄	NO MORE HEROES	ACT	MMV
12月7日			
层层叠	Jenga	PUZ	Atari
12月13日			
陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫	RPG	SQUARE ENIX
★梦精灵 星降夜物语	ナイツ 星降る夜の物语	ACT	SEGA
式神之城 Ⅲ	式神の城 Ⅲ	STG	ArcSystem
2008年1月24日			
★任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂

PS3

11月13日			
★刺客信条	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft
战狼	Beowulf	ACT	Ubisoft
凯恩与林奇 死人	Kane & Lynch：Dead Men	ACT	Eidos
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
命运战士 偿还	Soldier of Fortune：Pay Back	FPS	Activision
美国职业摔跤联盟2008	WWE SmackDown! vs. Raw 2008	SPG	THQ
11月19日			
大学篮球2K8	College Hoops 2K8	SPG	2K Sports
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor：Airborne	FPS	EA
时空飞梭	TimeShift	FPS	Sierra
神秘海域 黄金国的秘宝	Uncharted：Drake's Fortune	AVG	SCE
11月20日			
上古卷轴Ⅳ 颤栗孤岛	Elder Scrolls Ⅳ：The Shivering Isles	RPG	Bethesda
历史频道 太平洋之战	History Channel：Battle For the Pacific	ACT	Activision
摇滚乐队	Rock Band	RAG	MTV Games
化解危机4	Time Crisis 4	STG	NBGI
11月22日			
雷米的美味餐厅	レミーのおいしいレストラン	AVG	THQ
12月4日			
黄金罗盘	The Golden Compass	ACT	SEGA
迷雾	Haze	STG	Ubisoft
12月10日			
黑暗地带 战区51	BlackSite：Area51	ACT	Midway Games
12月11日			
半条命2橙色合集	Half-Life 2：The Orange Box	FPS	EA
12月13日			
★GT赛车5 序章	GRAN TURISMO 5 PROLOGUE	RAC	SCE
12月17日			
究级大越野 突破控制	MX vs. ATV Untamed	RAC	THQ
12月18日			
美国大学篮球2008	NCAA March Madness 08	SPG	EA
12月31日			
★白骑士物语	白骑士物语	RPG	SCE
2007年发售预定			
★合金装备・索利德4 爱国者之铳	メタルギア ソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
致命惯性	Fatal Intertia	RAC	KOEI
2008年1月31日			
★恶魔猎人4	デビルメイクライ4	ACT	CAPCOM
世嘉拉力REVO	セガラリーREVO	RAC	SEGA
魔界战记Disgaea3	魔界战记ディスガイア3	RPG	日本一
2008年1月发售预定			
寂静岭5	Silent Hill 5	AVG	KONAMI
★灵魂能力4	SoulcaliburⅣ	FTG	NBGI
2008年发售预定			
信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル ショパンの梦	RPG	NBGI
龙如 见参	龙如 见参	ACT	SEGA
战场的女神	战场のヴァルキュリア	RPG	SEGA
战地双雄	Army of Two	FPS	EA

XBOX360

11月13日			
★刺客信条	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft
战狼	Beowulf	ACT	Ubisoft
凯恩与林奇 死人	Kane & Lynch：Dead Men	ACT	Eidos
大脚卡车07	Monster Jam 07	RAC	Activision
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
命运战士 偿还	Soldier of Fortune：Pay Back	FPS	Activision
11月15日			
美国陆军 真实战士	America's Army：True Soldiers	STG	Ubisoft
11月19日			
大学篮球2K8	College Hoops 2K8	SPG	2K Sports
11月20日			
最终幻想XI 神之翼	Final Fantasy XI：Wings of the Goddess	RPG	SQUARE ENIX
历史频道 太平洋之战	History Channel：Battle For the Pacific	ACT	Activision
质量效应	Mass Effect	RPG	Microsoft
摇滚乐队	Rock Band	RAG	MTV Games
11月21日			
水世界	Undertow	FPS	Chair
11月29日			
罪恶工具2序曲	ギルティギア2 オーヴァチュア	FTG	Arc System
12月4日			
黄金罗盘	The Golden Compass	ACT	SEGA
12月6日			
桃太郎电铁16 GOLD	桃太郎电铁16 GOLD	TAB	HUDSON
★失落的奥德赛	Lost Odyssey	RPG	Microsoft
12月11日			
劲舞革命 宇宙2	Dance Dance Revolution Universe 2	RAG	KONAMI
12月13日			
式神之城Ⅲ	式神の城Ⅲ	STG	ArcSystem
12月17日			
究级大越野 突破控制	MX vs. ATV Untamed	RAC	THQ

NDS

11月15日			
和史努比一起上英语课	スヌーピーといっしょにDS英语レッスン	ETC	学研Index
烹饪妈妈2	クッキングママ2	ETC	TAITO
迷宫探险家 邪神的领域	ダンジョンエクスプローラー 邪神の领域	RPG	HUDSON
游戏厅CX有野的挑战书	ゲームセンターCX 有野の挑战状	ETC	NBGI
家庭棒球场DS	プロ野球 ファミスタDS	SPG	NBGI
11月22日			
流星洛克人2狂战士×忍者	流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ	RPG	CAPCOM
流星洛克人2狂战士×恐龙	流星のロックマン2 ベルセルク×ダイナソー	RPG	CAPCOM
幼犬音乐频道 遍地流行	ワンタメミュージックチャンネルどこでもスタイル	RAG	CAPCOM
龙卷风	トルネード	ACT	SUCCESS
★勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者	ドラゴンクエストⅣ 导かれし者たち	RPG	SQUARE ENIX
高圆寺女子足球队2	高圆寺女子サッカー2	SLG	Starfish-SD
古代王者恐龙王 七块碎片	古代王者 恐龙キング 7つのかけら	TAB	SEGA
兽神演武DS	兽神演武DS	RPG	Maxtra Games
11月29日			
可爱小猫DS	かわいい子猫DS	SLG	MTO
游戏王世界冠军杯2008	王デュエルモンスターズ ワールドチャンピオンシップ2008	TAB	KONAMI
降魔灵符传伊津奈 贰	降魔灵符传イヅナ 贰	RPG	SUCCESS
雷顿教授与恶魔箱	レイトン教授と恶魔の箱	AVG	LEVEL-5
12月6日			
无罪传说	テイルズ オブ イノセンス	RPG	NBGI
兽神传 终极兽战士	兽神传 アルティメットビーストバトラーズ	TAB	KONAMI
做朋友吧！ 魔法交换日记	ともだち作ろう！ 魔法のこうかん日记	ETC	ERTAIN
口袋能量职棒君10	パワプロクンポケット10	SPG	KONAMI
12月13日			
旋转公主 梦之白色四重奏	くるくるプリンセス 梦のホワイトカルテット	ACT	SPIKE
12月20日			
★最终幻想Ⅳ	ファイナルファンタジーⅣ	RPG	SQUARE ENIX
孤岛冒险 小岛屿的大秘密	サバイバルキッズ 小さな岛の大きな秘密	AVG	KONAMI
2008年1月3日			
符文工房2	ルーンファクトリー2	RPG	MMV
2008年1月17日			
来自深渊	フロム・ジ・アビス	RPG	Sonic Powered
2008年发售预定			
★勇者斗恶龙Ⅸ 星空守望者	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	RPG	SQUARE ENIX
★忍者外传 龙之剑	NINJA GAIDEN Dragon Sword	ACT	TECMO

PSP

11月13日			
异形大战铁血战士 安魂曲	Aliens vs. Predator：Requiem	ACT	Sierra
荣誉勋章 英雄2	Medal of Honor Heroes 2	FPS	EA
埃及祖玛 法老的挑战	Luxor：Pharaoh's Challenge	PUZ	Mumbo Jumbo
索尼克 竞争者2	Sonic Rivals 2	RAC	SEGA
11月15日			
不能饶恕你	アナタヲユルサナイ	AVG	AQ Interactive
迷宫探险家 盟约之扉	ダンジョンエクスプローラー 盟约の扉	RPG	HUDSON
11月22日			
AIR	AIR	AVG	PROTOTYPE
11月29日			
XYANIDE	ザイナイド	STG	ERTAIN
魔界战记DISGAEA开始通信对战了	魔界战记ディスガイア通信対战はじめました	RPG	日本一
12月3日			
上古卷轴 湮灭	The Elder Scrolls Travels：Oblivion	RPG	Bethesda
12月6日			
迷宫创造者 编年史	クロニクル オブ ダンジョンメーカー	RPG	Global A
大众高尔夫 携带版2	みんなのGOLFポータブル2	SPG	SCE
勇者也敢狂	勇者のくせになまいきだ。	SLG	SCE
12月20日			
PATAPON	パタポン	SLG	SCE
凉宫春日的约束	凉宫ハルヒの约束	AVG	NBGI
12月27日			
星海传说1首次出发	スターオーシャン1 ファーストディパーチャー	RPG	SQUARE ENIX
2008年1月24日			
公主联盟	ユグドラ・ユニオン	RPG	STING

GAME WONDER COVER STORY

电击光盘盒

■幕后专访
刺客信条
■全剧情最终回
天剑
■精彩试玩
超级马里奥银河

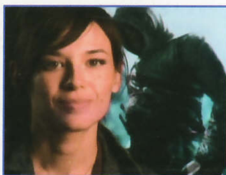
电击收藏!!! GAME W DVD

大家好，我是荇菜。自从唯夜在闯家中披露我已经调到电击部门之后，就有很多读者问我什么时候会在光盘中"露面"或者"献声"。这个嘛，本人既没有小沛那样玉树临风的外形，又没有大象那样充满磁性的声线，因此还是暂时不出来吓人了。大家还是请叫我"超监督"吧，muhahahaha！



Point 1 开篇企划：《刺客信条》制作人访谈

无论是东方的《天诛》，还是西方的《杀手47》，但凡以"刺客"作为职业的角色，似乎总免不了一身黑衣的造型。正因为如此，《刺客信条》中白衣飘飘的阿尔泰才会显得如此与众不同。本期开篇企划就让我们听一听Ubisoft著名的"美女制作人"、负责《刺客信条》开发工作的杰蒂·雷蒙德讲一讲这个独树一帜的游戏。



←在游戏业界，Jade堪称"万绿丛中一点红"。

小心，别转晕喽！！

马大叔在"银河"里上蹿下跳，镜头也跟着颠来倒去，有时候还玩起了"倒立行走"。这可苦了天生"三维眩晕症"的荇菜，但是工作需要又不得不玩……



Point 2 精选百分百



随着游戏制作技术日新月异，"动作捕捉"已经不再是什么新鲜事儿，而"表情捕捉"也开始在游戏中展示魅力。精选百分百为您继续送上PS3人气大作《天剑》全剧情欣赏（下），在这款游戏中，包括安迪·瑟金斯（代表作《指环王》、《金刚》等）在内的众多演员通过表情捕捉的方式展示了他们的精湛演技。

Point 3 编辑试玩：《马里奥银河》

老一代的玩家都已经长大成人了，新一代的玩家也开始慢慢加入到游戏的家庭之中来。而不知疲倦的马里奥大叔却超越了时间的界限，继续在Wii主机上做着他那蹦蹦跳跳的老本行。对于每一个从FC时代走过来的朋友来说，《马里奥银河》的意义恐怕早已经不是一个游戏那么简单。还等什么呢？跟我们一起来跳跃吧！



Point 4 魅力抢眼秀，新作大放送

经过了相对较为平淡的几个月之后，随着年末商战的逼近，软件市场上的火药味又浓了起来。《忍者外传2》高调发布，制作人坂垣伴信语不惊人死不休；《失落的奥德赛》豪华班底倾力打造，力图为Xbox360打开日本市场；还有《生化危机：安布雷拉编年史》延续经典魅力、《阿尔戈斯战士2》异军突起、《白骑士物语》万众瞩目，如此众多重磅大作，电击收藏为您一网打尽！



←更火爆、更刺激、更精彩的《忍者外传2》。

电击收藏 秘牢大披露

负责闯家栏目的唯夜和小沛经常可以利用职务之便和大家聊天，荇菜我向来都是甚为眼红。不过从这一期开始电击收藏也有了自己的根据地，可谓是得偿……所……愿……，以后我也可以在这里说其他小编的坏话了！呵呵，当然只是开个玩笑。其实这里就是一个交流的窗口，希望我们可以通过它及时了解到每个玩家对我们的意见和建议。除了我之外，电击的小编"咕噜"和"大粽子"也会不定期登场哦！

编辑部到底应该是什么样子的呢？是不是"窗明几净"、"井井有条"、"散发着浓郁的文化气息"？别开玩笑了……其它杂志的编辑部是怎样在下不敢妄加猜测，不过至少在电软可是找不出多少"整洁"的痕迹。一眼望去，大家桌上堆积如山的是过期杂志（每期发两本，想不要也不行），加上汉语字典、日语字典、英语字典以及各式各样的工具书和资料，还有红笔黑笔粗笔细笔若干，便条草稿校样废纸少许，当然更少不了一台配置不怎么样、偶尔还闹一闹罢工的电脑。先别急，上面说的这些还是"工作用品"，至于大家的"生活用品"可就更加琳琅满目了。杯子罐子饮料瓶子，早餐吃剩下的面包，为熬夜加班准备的饼干，不知道放了多久还能不能吃的火腿肠……还有像风林桌上那个经常在闯家中亮相的"擎天柱"，北斗桌上那个终于被大家按到没电、再也不能发出变形怪声的"威震天"，这些都算得上是各位读者熟识的老朋友了。



如果要评选"编辑部最杂乱的桌子"这个奖项，估计Perfect、小沛以及《掌机迷》的菜团等人的办公桌都能获得不少的票数。但是要在整个编辑部找出一间最杂乱的办公室的话，那就绝对非《电击收藏》的大本营莫属了。原因无它，器材数量众多耳。由于担任着视频录制的重任，这里不但是编辑部所有主机的"集散地"，还有不少其它的摄录器材。光是大大小小的电视机就有四台，小的可以一手拎起，大的却要两人合抱。主机阵营从SFC、MD到PS2、XBOX再到PS3、Xbox360、Wii等等一应俱全，甚至还有一台FC，不过可惜只是兼容机，不是原装货。如果只是主机本身倒也罢了，最麻烦的就是各种各样的线材：电源线、视频线、手柄线，稍不注意就会缠成一团麻花，有时还会因为弄错了线头而闹出110伏主机直插220伏电源的惨剧。

听完我描述的这一番"乱劲儿"，是不是已经把你给吓住了？之所以这么乱，原因之一当然是众小编以男性居多，平时喜欢犯懒、不爱收拾东西，不过此外其实大家也确实有自己的苦衷。编辑部工作繁重，有时候为了赶稿而加班加点，甚至通宵达旦，趴在桌子上小睡一会儿起来啃口面包接着干，哪里还有多少时间去整理。还有人已经掌握了"乱中有序"的诀窍，别看平时各种资料都散乱地堆放在桌上，可是一到要用的时候马上就能随手找来，反倒是收拾一番之后就经常找不着东西了……"电刑室"里的各种主机更是经常连轴转，每一期写攻略的、做评测的、截取游戏图片的，小编们轮番上阵，如果每用一次就整整齐齐收起来，显然是误工又费事。得，只好凑合凑合，让它们乱着吧。

